ORIGINAL WAR PL TYLKO za 29,90 !
Czytaj na samym końcu pisma

REKLAMA

CD pełen solucji, poradników, tipsów, cheatów + 3 pełne wersje gier **Tipsomaniak**

NEWSY · RECENZJE · SOLUCJE · TIPSY · PORADY

# Action PLUS® CD

ISSN: 1429-984X
INDEX: 343102

Nr 11/2001 Listopad (44)

Cena: 8,50 zł w tym VAT 7%

## NOWOŚCI:

Commandos 2
Rally Trophy
Evil Twin PL
Wiggles
Monopoly Tycoon









## Throne of Darkness

- pogromca Diablo?

PEŁNA WERSJA GRY ■ PEŁNA WERSJA GRY ■ PEŁNA WERSJA GRY

Action PLUS

dodatkowo na CD 3 PEŁNE GRY DAMA 2 SFINX SOŁTYS

future network poland Media with passion

EDYCJA 4

2001 TIPSOMANIAK®

Newsy
Zapowiedzi
Recenzje
Tipsy
Kąciki
Plakaty

3 pełne wersje gier
**Tipsomaniak**
CD pełen solucji, poradników, tipsów, cheatów

Nr 44 • Listopad 2001 8,50 Zł (w tym 7% VAT)
future network poland Media with passion
9 771429 964013 10

www.actionplus.com.pl

# Spis treści

## Listopad 2001

### ▶ Instrukcja



### ▶ Newsy



### ▶ Gra Plus



### ▶ Multiplatforma



### ▶ Solucje i poradniki



### ▶ Kąciki



### ▶ Konkursy Wygraj z nami

5 x gry firmy LEM, 10 x koszulka z bohaterami filmu "Mali agenci", 10 x okulary przeciwsłoneczne, 5 x Bionicle.

## Hej, cześć i czołem!!!

Jak tam w szkole? Już męczą? Niestety w budzie nie wykorzystacie płyty dołączonej do tego numeru Action Plusa, ale w grach komputerowych na pewno. Tipsomaniak 2001 to wypasiony zbiór tipsów, cheatów, solucji, map poziomów, haseł i narzędzi do ściemniania w grach nie mający swojego odpowiednika chyba na całym świecie. Na pewno Wam się spodoba.

Pamiętacie naszą obietnicę sprzed miesiąca? Że będziemy zawsze pierwsi i najszybsi? Spełniamy ją. W tym numerze to przede wszystkim pierwszy w Polsce opis Throne Of Darkness, gry, która może stać się następcą Diablo. Dodatkowo - też jako pierwsi - piszemy dla Was o rewelacyjnych wyścigach Rally Trophy, taktycznej strzelaninie Codename Outbreak, genialnym Evil Twin, oryginalnych Wiggles, komiksowej platformówce Spiderman i sympatycznej grze ekonomicznej Monopoly Tycoon. Do tego kompletna solucja do Red Faction, porady do Alien Nations 2 i Mech Commandera 2, plakat i pojedynek gier konsolowych: GTA3 vs Stuntman.
Niestety nie wszystko się udało - z wielkim żalem wstrzymaliśmy się przed opisaniem długo oczekiwanej gry Pool of Radiance 2, ponieważ wersja, którą specjalnie w tym celu ściągnęliśmy z USA, była tak zabugowana, że z trudem się instalowała, a chodziła wolniej niż żółw z reumatyzmem. Uznaliśmy, że warto poczekać na patch, bo czekaliśmy na tę grę tak długo i z taką niecierpliwością, że godna jest uczciwego, obiektywnego opisu.

Sięgnijcie więc po nas za miesiąc, gdzie poza Pool Of Radiance 2 znajdziecie też takie gorące tytuły jak Fifa 2002, Battle Realms, Rally Championship Extreme i Civilization 3.
Nara!

*Naczelny, Vice & Team*


Action PLUS®

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

**Numer 44**
**Listopad 2001**

**Redakcja**
51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

**Redaktor Naczelny**
Tymon Smektała
tymon@futurenetwork.com.pl

**Zast. Redaktora Naczelnego**
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@futurenetwork.com.pl

**Zespół Redakcyjny**
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Marcin Jakubski, Aleksander Olszewski

**Stali Współpracownicy**
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

**Redaktor Techniczny**
Jacek Sawicki

**DTP**
Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

**Korekta**
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

**Wydawca**
SILVER SHARK sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 341 20 83
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

**Dyrektor Wydawnictwa**
Zbigniew Bański

**Biuro Obsługi Klienta**
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
wew. 101, 102, 116

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./faks (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

**Silver Shark sp z o.o. jest częścią The Future Network plc.**

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już okło 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Chief Operating Officer Colin Morrison
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław

# Tipsomaniak® 2001

# Maniak powraca!!!

Tym razem na naszym krążku CD mamy coś, co na pewno przypadnie do gustu wszystkim graczom - niezależnie od tego, czy lubią gry role-playing czy symulatory, czy też wolą tytuły wymagające myślenia albo refleksu. Wszystkim przyda się Tipsomaniak 2001 - czwarta już edycja krążka zawierającego podpowiedzi, opisy, solucje, trainery i cheaty do kilkuset gier. Tym razem w najnowszej edycji Tipsomaniaka dorzuciliśmy trzy pełne wersje gier - polskie gry przygodowe Sołtys, Sfinx oraz logiczną Damę 2.

## Tipsomaniak® w liczbach

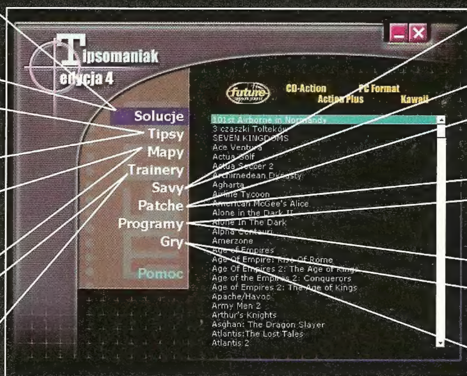
**3 pełne wersje gier:**

- Sfinx
- Sołtys
- Dama 2

Ponad 1000 tipsów
852 trainery
384 solucje i poradniki
41 map do 6 gier
37 patchy do najnowszych gier
112 save'ów z gier
21 programów narzędziowych, które ułatwiają życie graczom (edytory save'ów, narzędzia do tworzenia trainerów itp.)

Gry Sołtys i Sfinks mogą nie uruchamiać się na niektórych najnowszych komputerach. Nie może to stanowić podstawy reklamacji, ponieważ gry te są tylko dodatkiem do Tipsomaniaka".

## Oto ekran główny Tipsomaniaka 2001




**Solucje** - kliknij tutaj, by przeczytać szczegółowe opisy do prawie 400 gier - największych przebojów i tych mniej znanych.

**Tipsy** - gra jest trudna? Jeśli klikniesz tutaj, uzyskasz dostęp do sztuczek, dzięki którym szybciej ją skończysz.

**Mapy** - na rozległych etapach gier czasem łatwo się pogubić. Dzięki naszym mapom będziesz miał problem z głowy.

**Trainery** - jeśli nie pomagają ani mapy, ani tipsy, sięgnij po broń ostateczną - trainer!!!

**Save'y** - zobacz, jak nam i innym graczom idzie w ponad 100 grach.

**Patche** - każda gra ma bugi, ale patch - popularna "łatka", naprawi je wszystkie.

**Programy** - tylko dla orłów. Edytory save'ów, trainer-makery - wszystko, czego dusza zapragnie.

**Gry** - pełne wersje gier, czyli coś dla fanów przygodówek, gier dla dzieci i logicznych.

## Pełne wersje gier



### Sołtys

**Zabawne, pełne humoru przygody Sołtysa, który jak każdy "wioskowy szef" ma na głowie mnóstwo kłopotów.**

### Sfinx

**Pokieruj dwójką nastolatków i rozwiąż zagadkę Sfinksa. Myślisz, że sprostasz zadaniu?**



## Krótko o...

**Gry po 9,90...?**
Aha. Być może zdążyliście już zwrócić uwagę, że aktualna cena m.in. Hired Team, Konung, Star Trek DS9: The Fallen, Aztec Empire to... 9 złotych 90 groszy! Za niewiarygodną wręcz obniżką cen gier, które są własnością dawnej CODY i wchodzą w skład serii Superklasyka, stoi nowy w poczcie polskich dystrybutorów - Lemon Interactive. Witamy i... dziękujemy!

**EA wciąż najlepsze!**
Według amerykańskiego MCV, Electronic Arts pozostaje liderem wśród wydawców gier. Jednak jego przewaga nad Activisionem, które jest drugie na tej liście, stopniowo maleje - być może więc już wkrótce koronę króla nałoży wydawca Doomów, Quake'ów, Wolfensteinów...

Przy okazji raportu podano receptę na sukces w czasach, gdy tzw. nowa ekonomia poddana została ciężkiej próbie: mianowicie nie należy zajmować się niczym oprócz rozrywki, bowiem grupy zajmujące się edutainmentem cierpią najbardziej.

**JetFighter IV za darmochę!**
...pod warunkiem wszelako, że w sklepie zakupicie Eurofighter Typhoona TalonSoftu i zarejestrujecie się jako jego legalni użytkownicy. Jak widać, metody stosowane przez niektóre rodzime sklepy wysyłkowe nie są wyłącznie naszą domeną...

**Activision zadba o Minority Report**
Wyjątkowo ostatnio aktywne Activision poinformowało, że wierząc w dobrą rękę i oko Stevena Spielberga oraz związany z tym sukces jego nowego filmu s.f. - "Minority Report" (na motywach nowelki twórcy Bladerunnera i Ubika - Philipa K. Dicka; w rolach głównych m.in. Tom Cruise i Max von Sydow; w kinach latem 2002), zapewniło sobie prawa do komputerowych adaptacji tego obrazu. 5-letnia licencja obejmuje nie tylko najbardziej interesujące nas PC-ty, ale i coraz popularniejsze konsole.

**Unreal w A.I.**
Zawsze wiedzieliśmy, że Unreal Tournament jest wspaniały, a jego engine niewiarygodnie wydajny, ale żeby do tego stopnia?!... W każdym razie lucasowskie Industrial Light & Magic, uznawane przez wielu za najlepsze studio generujące efekty specjalne do filmów, korzysta-

## Internal Pain

Słowackie Fantasy Studio bez tremy wkroczyło na scenę twórców first person arcade, ponieważ ich propozycja może śmiało konkurować choćby i z najbardziej wyczekiwanymi innymi grami. Zmienna fabuła (99 możliwych zakończeń!), 39 rozbudowanych poziomów, wyglądających jak poniżej i składających się z ok. 100 000 wielokątów każdy, 4 różnych bohaterów - czy można chcieć więcej?

Premiera Internal Paina zapowiadana jest na zimę 2002 (niestety nie wiemy, na którą zimę - czy tę do marca, czy późniejszą - od grudnia).





## Heroes 4 - Polska rządzi!

Firma CD Projekt zdradziła szczegóły wydania najnowszej - czwartej części Heroes of Might & Magic 4. Otóż podstawowy pakiet z grą będzie zawierał Heroes 4 w boxie DVD, a jako bonus w pudełku znajdą się Heroes of Might & Magic 1 i 2 - również w oddzielnych boxach DVD! Cały zestaw będzie kosztował tylko 99,90 zł (sic!)! Co więcej, zgodnie z obietnicami polskiego wydawcy, firmy CD Projekt, gra ukaże się w polskich sklepach w tym samym czasie co na Zachodzie!

UPDATE: Niestety wygląda na to, że nie dane nam będzie spędzić świąt przed monitorami - przedstawiciel New World Computing poinformował o przełożeniu daty premiery, gdyż "czuli, że czas, jaki pozostał do pierwotnej, listopadowej premiery, nie wystarczył, by przeprowadzić dokładne testy". Nowa prawdopodobna data premiery - luty 2002. :(

Na pocieszenie - choć marna to pociecha - parę nowych screenów.






## Jack Orlando




Pamiętacie, od jakiego tytułu rozpoczęła się rewolucja cenowa na rynku gier w Polsce? Tak jest, od Jacka Orlando - mrocznej adventure osadzonej w latach trzydziestych w Stanach Zjednoczonych. Przypominamy o tym, gdyż TopWare przygotowuje windowsową reedycję tytułu, która oferuje m.in. znacznie więcej lokacji i zagadek, poprawiony dźwięk czy możliwość wyboru stopnia trudności.

Cenę Jack Orlando: Director's Cut ustalono na 29,95 zł, jej premierę zaś na listopad.

## Battle Realms



Niestety nie udało się nam wydębić od firmy LEM wersji Battle Realms przeznaczonej do recenzji, ale to co widzieliśmy w wersji, którą otrzymaliśmy zrobiło na nas ogromne wrażenie. Battle Realms zapowiada się na doskonałą grę RTS z wątkiem przygodowo-fabularnym, która ma szansę wybić się przed konkurencję grafiką, klimatem - osadzonym głęboko w dalekowschodniej mistyce - i miodnością. Popatrzcie zresztą na screeny obok!

## Cywilizacja 3

Znaczenia Civilization dla rozwoju gier komputerowych nie sposób przecenić - przeniosła nie tylko gry strategiczne, ale i uczestniczenie w ich świecie w zupełnie nowy wymiar. Po dziś dzień powstają kolejne - ewolucyjne, choć nie rewolucyjne, produkty, które są następcami słynnej pramatki. Nie ma jednak jak oryginał - nad grą sprawuje







pieczę ten sam Sid Meier co przed 10 laty. Tym bardziej że obecnie zmiany mają być nie tylko kosmetyczne! Aby nie pozostać gołosłownym, informujemy: już na pierwszy rzut oka widać, w jak dużym stopniu poprawiono grafikę, jak i animację jednostek, co jednak jest zaledwie początkiem zmian, bowiem zmieniły się też np. warunki zwycięstwa. W Civ3 można zatriumfować nie tylko na drodze podboju militarnego czy ekonomicznego (nowość!) lub poprzez postawienie stopy na Alphie Centauri, ale też, na podobieństwo Master of Orion 2, osiągając "monopol" władzy w sposób demokratyczny - w wyniku wyborów na "prezydenta Ziemi". Następstwem wspomnianej możliwości (osiągnięcia dominacji gospodarczej) jest nacisk, jaki położono na ekonomiczną sferę rozgrywki w ogóle, co uwzględniono znacznie bardziej niż w dotychczasowych Cywilizacjach: zawieranie kontraktów handlowych i konsekwentnie - zwiększenie ogólnej roli dyplomacji.

Wreszcie możliwe też będzie zwycięstwo w ramach "dominującej kulturowo narodowości Ziemi"!

Jeśli chodzi o wojny, wprowadzono tabelę modyfikatorów w ramach szansy na udaną obronę jednostek przestarzałych - nie powinno zatem zdarzać się nigdy więcej, że falanga odpiera bez strat własnych muszkieterów, ci zaś triumfują nad żołnierzami. Istotną rolę odegra wsparcie "pozaekranowe" - artyleria dalekiego zasięgu i tym podobne.

W opanowaniu całości pomagać będą bardziej niż dotąd interaktywni doradcy (co ciekawe, w ich roli mogą wystąpić najsłynniejsze postaci historyczne - Hannibal, Cezar).

Jak widać, Cywilizacja 3 ma stanowić rzeczywiście kolejny milowy krok w rozwoju gier z gatunku strategicznego. Miłośników serii ucieszy zapewne fakt, że jej premierę ustalono (CD Projekt) na bliski już przecież przełom listopada i grudnia, a cena - jak zwykle w przypadku CDP - nie będzie przekraczać 100 złotych polskich!

## Krótko o...

lo przy tworzeniu scenografii do A.I. - nowego filmu Stephena Spielberga - z engine'u Unreal Tournamentu właśnie! No, no!

### Sudden Strike 2?

A dziwicie się? Po spektakularnym sukcesie, jaki odniosła jedynka, powstanie dwójeczki było tylko kwestią czasu. A właśnie teraz w Sieci pojawiły się pierwsze screeny z czegoś, co już wkrótce ma być nazwane Sudden Strike 2. Dalsze szczegóły - jak tylko będziemy coś wiedzieli...

### Ozzy O. wciąż na PC!



Wbrew wcześniejszym doniesieniom hołd składany przez iROCK liderowi Black Sabbath, czyli Ozzy Osbourne'owi, a mianowicie Ozzy's Black Skies zostanie wydane również na PC! Co ciekawe, plotki na temat rzekomego usunięcia Black Skies z planu wydawniczego iROCK to skutek w zasadzie przypadku: po prostu podczas któregoś z kolejnych update'ów strony jej masterowi niechcący "usunął się" niewielki znaczek PC-CD...



### Surround... Light?!

Do przestrzennego i otaczającego nas dźwięku zdążyliśmy się już przyzwyczaić (tak, ja również mam w domu zestaw 4 + 1 :P), jednak ogarniające nas dokoła światło wciąż wydaje się domeną filmów s.f. Czyżby? Color Cinetics jest właścicielem praw technologii Surround Light, która pozwala uzyskiwać żądane efekty świetlne nie tylko w grze, ale również... w pomieszczeniu, w którym się gra! Wyobraźcie sobie tylko - gracie w Star Treka: Armadę II i wasz pokój rozjaśnia się na błękitno, kiedy odpalacie kolejne torpedy fotonowe lub rozjarza wściekłą czerwienią w przypadku czerwonego alarmu!

Co ważne, SL nie wymaga dodatkowych nakładów ze strony twórców gier - zaimplementowanie obsługi świateł w grach wymaga zaledwie kilku linii kodu! Dobrze też wróży systemowi na przy-

## Krótko o...

szłość fakt, że sprzęt do obsługi Surround Light jest zupełnie bezpieczny - składa się z paneli pokrytych niskonapięciowymi diodami LED, nie grzeje się i nie ma ruchomych części. Jedyną wadą systemu jest jego nie najniższa cena - od 100 do ok. 1300 USD. Z czasem jednak, kiedy sprzęt przestanie być nowością...

### Search and Rescue 3

Popularność tej ratowniczej serii jest zaskakująca. Nic dziwnego więc, że jej właściciele, Interactive Vision, po raz kolejny dadzą graczom szansę usadowienia się w fotelu śmigłowca (ściślej: trzech różnych śmigłowców) ratunkowego straży przybrzeżnej Stanów Zjednoczonych. SAR 3 oferować ma również, prócz 3 śmigłowców i poprawionej oprawy, ponad 100 misji!

Premiera SAR3 - święta 2001.

### Interplayowi na pomoc

W to, że z Interplayem jest źle, nikt wątpić nie powinien. Świadomość taką mają też chyba właściciele owej wielkiej do niedawna firmy - nie mogąc poradzić sobie z samodzielną restrukturyzacją, poprosili o pomoc fachowca - Marka Dyne'a. Miejmy nadzieję, że dzięki niemu złocisty znaczek Interplaya znów będzie się kojarzył jedynie z jakością sygnowanych przezeń produktów...

### Homeworld 2 - "być albo nie być"?

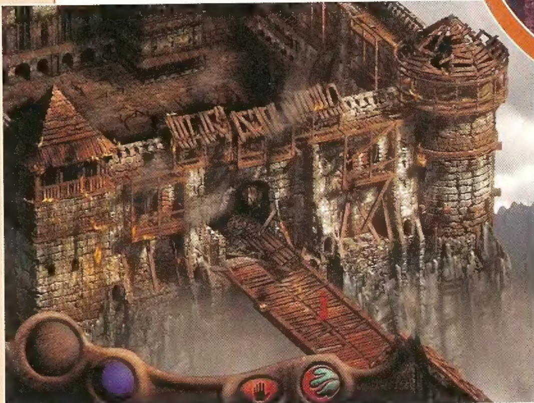
Kilka tygodni temu światek miłośników kosmicznych strategii obiegła wiadomość dotycząca rzekomego zaniechania prac nad sequelem Homeworld. Wieść mogła być o tyle prawdopodobna, że od momentu jej zaanonsowania (a przypominamy, że prace nad Homeworld 2 rozpoczęto na długo przed majowymi E3) nie dowiedzieliśmy się nic nowego, zaś przechodząca aktualnie restrukturyzację Sierra zrywa kon-




## Cult

Kolejny powód do radości dla fanów cRPG, bowiem Cult, dzieło czeskich 3D People, zapowiada się na godnego potomka gatunku! Fabuła gry, która opisuje losy człowieka będącego jedyną przeszkodą w przywołaniu przez tytułowych kultystów dawno pokonanego i złego boga, dostarcza ogromnej liczby możliwości;





zaś trójwymiarowy engine gry bije wszystkie te, jakie mieliśmy okazję podziwiać do tej pory. Jego atutami są m.in. w pełni trójwymiarowe postacie, intensywne oświetlenie i cienie, cykl dobowy, dynamiczne zmiany pogodowe, możliwość płynnego zbliżenia obrazu, rozdzielczość w 32-bitowym kolorze nawet do 1600 x 1200!

Premiera Culta już w drugim kwartale 2002.

## Good Cop Bad Cop

Wybór w tym TPP action-adventure, przygotowywanym przez twórców Broken Sword: Sleeping Dragon Revolution Software, należy do ciebie. Bohaterem Good Cop Bad Cop jest, zgadnijcie, policjant z rysami twarzy Brata Pitta - Kellman, który niespodziewanie wpada na trop mordercy swojego ojca. Od gracza zależeć będzie, czy doprowadzi go przed oblicze sprawiedliwości, czy da upust pragnieniu zemsty.

Premiera - maj 2002.



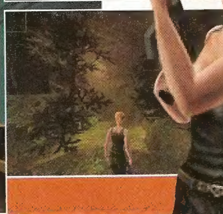
## CONSEAL

"Last Girl Standing" to oficjalny podtytuł CONSEALA (do niedawna C.O.N.S.E.A.L.) - action-adventure w stylu Tomb Raidera, do ogłoszenia premiery której sposobi się niemieckie Similis. Podtytuł w pełni oddaje clou gry - samotna kobieta na wyspie rządzonej przez szalonego Pułkownika, b. atrakcyjna porucznik Kitty Hawk (poważna konkurencja dla L.C., nie sądzicie?) jest jedyną przeszkodą w realizacji planu stworzenia armii żołnierzy-mutantów.

Premiera CONSEALA jeszcze w tym roku. Panowie, nie zostawimy chyba (takiej) kobiety w potrzebie?





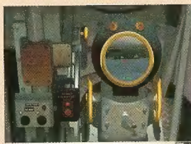


## Krótko o...

trakty z kolejnymi współpracownikami. Na szczęście pogłoski zostały zdementowane: zdaniem przedstawicieli Sierry problemy wewnętrzne firmy w żaden sposób nie wpłyną na losy gry. Hm, wolelibyśmy otrzymać jakiś bardziej namacalny dowód...

### Destroyer Command, Silent Hunter II - później

I znów niedobra wieść dla tych wszystkich, którzy pozytywnie reagują na dźwięk sonarów... UbiSoft po raz kolejny przełożył datę premiery dwóch morskich symulacji - Destroyer Command i Silent Hunter II - ten ostatni ma się ukazać 30 października, wymieniony wcześniej - dopiero w połowie grudnia...





### Wizardry 8 w planie wydawniczym CD Projektu!

Firmy CD Projekt oraz Sir-Tech podpisały umowę, na podstawie której ta pierwsza stała się wyłącznym dystrybutorem gry Wizardry 8 w Polsce! Najnowsza część jednej z najbardziej znanych i kultowych pozycji role-playing będzie niewątpliwie wielkim zaskoczeniem dla osób, które pamiętają poprzednie jej części. Twórcy Wizardry 8 postanowili, że tym razem gra będzie skierowana do wszystkich fanów RPG, nie tylko do "ortodoksyjnych wyznawców" role-playingu. W znacznej mierze uproszczono interfejs, zachowując jednocześnie głębię rozgrywki i rozbudowane mechanizmy, które rządzą światem gry. Wszystko wskazuje na to, że już niedługo będziemy mieli kolejny tytuł kandydujący do miana "RPG roku 2001". Więcej informacji o Wizardry 8 już wkrótce!

## X2-The Khaak Threat

X - Beyond the Frontier. Gra, której twórcy - Egosoft - mieli ambicję stworzenia żywej legendy w stylu serii Elite, lecz niestety nie w trosce o złożoność i wiarygodność świata - zapomnieli o czymś tak podstawowym jak grywalność... Błąd częściowo naprawiono w oficjalnym dodatku do gry, w X-tension. W tej chwili zaś sposobią się do premiery pełnoprawnego sequela ze znacznie silniej zarysowaną fabułą - The Khaak Threat. Miejmy nadzieję, że tym razem...



## War and Peace

Francuskie Microids poinformowało, że przygotowuje komputerową adaptację arcydzieła literatury światowej - "Wojny i pokoju" Lwa Tołstoja. Dalsze szczegóły wkrótce, tymczasem zaś - dwa screenshoty.





## Battlefield 1942






Zdaje się, że nie tylko graczom spodobał się Operation Flashpoint - pierwszy w pełni wiarygodny symulator pola walk widzianego oczami żołnierza. Kolejnym tytułem wykorzystującym ten sposób przedstawienia działań wojennych jest Battlefield 1942, dzieło Digital Illusions tworzone pod egidą Electronic Arts. Tym razem (zgodnie z nazwą) przeniesiemy się w czasy drugiej wojny światowej - na pola kluczowych bitew w Europie, Azji, Afryce. Cała reszta jednak, np. tryb multiplayer (do 64 graczy naraz), podział na klasy (pilot, strzelec, dowódca), dostęp do jednostek naziemnych, nawodnych, powietrznych...

Battlefield 1942 ma się ukazać wiosną 2002.

## Civilization: Call to Power - złota edycja

LEM: "Miła wiadomość dla fanów serii Civilization: Call to Power. (...) W sklepach można nabyć specjalną edycję gry Civilization: Call to Power II. W pudełku z wytłoczonym złoconym napisem znajdziecie, oprócz gry, obszerną, wyczerpującą i polską instrukcję, plakat z opisem jednostek i drzewem technologii oraz estetyczną podkładkę pod myszkę. Cena tej wyjątkowej kolekcji jest również wyjątkowa. Za specjalną kolekcjonerską edycję Civilization: Call to Power II trzeba będzie zapłacić tylko 79 zł".



# THRONE OF DARKNESS

## Siedmiu samurajów w walce z Diab... W walce z Mrocznym Władcą.

Konichiwa!!! Nie zdziwiłbym się, gdyby to japońskie powitanie stało się wkrótce modne wśród komputerowych graczy szczególnie tych, którzy za jedną ze swoich ulubionych gier uważają któryś z tytułów z serii Diablo. Stać się tak może za sprawą gry Throne Of Darkness, przez wielu uważanej za następcę Diablo. Czy słusznie? Czytajcie niżej!!!

Fabuła gry oparta jest na starej japońskiej legendzie powtarzanej z rzadka i zawsze szeptem, by nie zbudzić złych duchów. Opowiada o krainie Yamato rządzonej przez Potężnego Władcę Kira Bennosuke i jego czterech wasali Daimyo. Kiedy Bennosuke umiera ze starości, miejsce na tronie zajmuje jego wnuk Kira Tsunayoshi, oddający się więcej własnym przyjemnościom niż rządzeniu krajem. Obowiązki władcy spadają na czterech Daimyo, sam Tsuyanoshi zaś zaczyna oddawać się ziemskim uciechom i spełnianiu swoich kaprysów. Pewnego dnia jednak budzi go przerażające przeczucie własnej śmierci, która nastąpi wkrótce i nieodwracalnie. I rzeczywiście - to kara bóstw ziemi, ognia, wody za rozpustę i oddawanie czci dobrom materialnym. Tsuyanoshi nie poddaje się jednak woli bogów i wzywa do zamku wszystkich, którzy będą potrafili go uratować. Mimo wielu prób przez długi czas nikomu nie udaje się spełnić rozkazu władcy. Dopiero wtedy, kiedy sam Tsuyanoshi przestaje wierzyć w wybawienie, do jego zamku przybywa tajemniczy Mnich z magiczną miksturą, która od razu stawia władcę na nogi. Widząc wzmacniające działanie mikstury, Tsuyanoshi poi tym piekielnym wywarem swoje wojska. We wszystkich zachodzi przemiana - Tsuyanoshi staje się Mrocznym Władcą, a jego armia zamienia się w demoniczne wojsko ożywieńców, szkieletorów, upiornych magów i innych bestii z piekła

rodem. Czterech Daimyo zbiera swoich ostatnich, zaufanych samurajów i staje do walki z Tsuyanoshim.

## Daimyo i jego samurajowie

Rozpoczynając grę wybieramy jednego z czterech Daimyo. Dysponuje on (jak wszyscy pozostali) siedmioma samurajami, z których każdy należy do innej klasy postaci - od Dowódcy, przez Ninję i



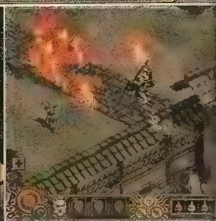
Łucznika po Maga. Wybór ten ma dość duże znaczenie dla dalszej gry - wpływa on nie tylko na portrety samurajów u dołu ekranu, ale także na rozwój fabuły. W zależności od tej początkowej decyzji zaczynamy w jednym z czterech zamków leżących w pobliżu warowni Mrocznego Władcy - z każdego z nich do ostatecznej konfrontacji prowadzi inna droga. Postać Daimyo jest zresztą ważna nie tylko dlatego, że wydaje on samurajom rozkazy i prowadzi narrację gry, ale także dysponuje pewnym zasobem Ki - siły magicznej, która umożliwia wskrzeszanie i teleportację wojowników. Związane jest to z oryginalnym, niespotykanym wcześniej sposobem prowadzenia rozgrywki w Throne Of Darkness. Z wszystkich siedmiu samurajów naraz na polu walki znajduje się maksymalnie czterech - pozostali odpoczywają w tym czasie w zamku Daimyo, który jest dla nich bazą wypadową. Śmierć lub poważne rany nie są tu więc wielkim problemem - trzeba tylko uważać, by w porę teleportować osłabionych walką samurai. Kłopot jest tylko wtedy, kiedy regenerujące się dość wolno Ki Daimyo jest akurat bliskie wyczerpania.



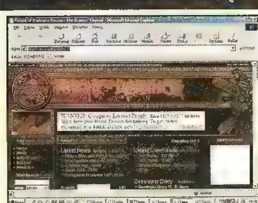

## Katana

Daimyo - na szczęście nie tracąc przy tym Ki - umożliwia także teleportację przedmiotów między zamkowym Kowalem i Kapłanem a samurajami. Samurajowie naprawiają broń i wyposażenie, wzbogacają je o magiczne właściwości, usuwają z niego klątwy. Nie ma więc konieczności wracania do bazy (miasta, wioski) po dłuższej eksploracji, co sprawia, że gra toczy się dynamicznie. Ciekawie rozwiązany został problem sprzedawania i kupowania broni i pancerzy. Znalezione wyposażenie, które uznamy za niepotrzebne, możemy oddać Kowalowi - ten przetopi je otrzymując surowiec w czystej postaci. Potem, na zlecenie, może stworzyć dowolną broń, pod warunkiem, oczywiście, że ma odpowiednią ilość materiałów. Uzbrojenie i zbroje są bardzo zróżnicowane i jest ich prawdziwe bogactwo - a praktycznie wszystkie noszą japońskie nazwy, co dla mnie osobiście było miłym oddechem po najróżniejszych "swordach" i "spike'ach" z innych gier.



### ▶Pozwól na stronę



Strona stworzona przez fanów gry - bogata w bardzo obszerne materiały.

**http://www.todhaven.com/**

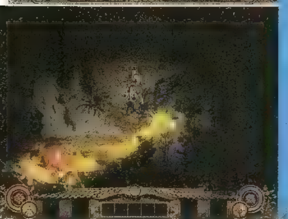
## Klimat Kwitnącej Wiśni

Nie tylko nazwy sprzętu noszą tu nazwy japońskie. Cała gra przesiąknięta jest klimatem Kraju Kwitnącej Wiśni, a atmosfera ta jest jednym z największych atutów gry. Wojownicy mówią z japońskim akcentem, atakują z okrzykami znanymi z filmów karate, w tle









taktycznego myślenia - w końcu sterujemy aż siedmioma postaciami, musimy dbać o ich rozwój i współdziałanie (patrz ramka "W akcji"). Dzięki wprowadzeniu elementów dalekowschodnich gra nabrała niepowtarzalnego klimatu, który wyróżnia ją na rynku. Wybór czterech Daimyo - czterech oddzielnych dróg do zwycięstwa - powoduje, że gra zapewnia wiele zabawy jednemu graczowi. O multiplayerze mówić na razie nie można - wszystko zależy od wydajności serwerów Sierry i popularności Throne Of Darkness. Co tu dużo pisać - to po prostu rewelacyjna gra!!!



zaś przygrywa tajemnicza dalekowschodnia muzyka. Cudo!!! Grafika oddaje ze szczegółami wygląd posążków bóstw Nipponu, charakterystyczne domki z papierowymi ścianami, zdobienia budowli. Również przeciwnicy wyglądają, jakby byli żywcem przeniesieni z japońskich rycin i malowideł - podczas walki są też animowani zgodnie z tradycją filmów Kurosawy: z dużą ilością krwi, odpadającymi ściętymi członkami, ostrymi, nagłymi cięciami (naprawdę warto zwrócić na to uwagę). Gra wygląda po prostu doskonale i bardzo klimatycznie - zresztą przyjrzyjcie się ilustrującym ten tekst screenom.

## Sayonara!

Czy Throne Of Darkness zepchnie z tronu Diablo? Nie musi, to jednak gra nieco inna. Więcej tu elementów RPG, gra wymaga więcej planowania i

### Throne of Darkness

**Producent/Dystrybutor**
Click /Play-It

**Wymagania**
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 500 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR 3D: TAK

**Komentarze redakcji:**
Tymo: Niesamowity klimat i świetna gra - a nigdy nie przepadałem za Diablo.
Allor: Dla fanów Diablo pozycja obowiązkowa. Sami ocenią, czy jest lepsze.
Func: Bardziej RPG niż Diablo, a akcja tak samo dobra. Naprawdę udana giera.

**Gatunek**
RPG

## W akcji

**Jednym z ciekawszych elementów gry jest wprowadzenie systemu taktyk, dzięki któremu samuraje sterowani przez komputer wiedzą, jak zachować się w bitwie.**



1. Gra oferuje szesnaście taktyk wyjściowych. Każdą z nich można samodzielnie edytować.



2. Edytor taktyk pozwala zmienić ustawienie samurajów i rodzaj ataku, jakiego będą używać - starcie bezpośrednie, atak na odległość, atak magią.



3. Komputer automatycznie ustawia samurai na najbardziej pasujących do nich pozycjach w taktyce. Preferencje te można zmienić edytując tzw. role samurai.



4. Oto poprawiona przez nas taktyka Stonogi w akcji. Mistrz Mieczy i Przywódca walczą bronią białą, Ninja atakuje rzucając shurikeny, a Mag śle w przeciwnika pioruny.

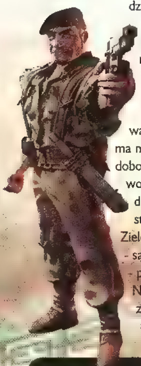
# Commandos 2

## Tym razem nie tylko dla orłów

Mówiąc po żołniersku, twardo i konkretnie - Commandos 2 to gra wyśmienita. Praktycznie wszystkie błędy, niedociągnięcia i irytujące elementy z pierwszej części Komandosów poprawiono. Wzbogacono te fragmenty gry, które i tak już wcześniej powodowały, że gracz spędzał wiele godzin przed ekranem komputera. Zaś oprawę graficzną ulepszono do tego stopnia, że w chwili obecnej Commandos 2 jest prawdopodobnie najlepiej wyglądającą grą gatunku. Nie zdziwiłbym się, gdyby Commandos 2 uznano jedną z najlepszych gier tego roku - i to nie tylko w kategorii gier strategicznych.

### Parszywa dwunastka?

No, niezupełnie. Żołnierzy, którymi przyjdzie nam kierować, jest w grze dziewięciu, a w każdej z dziesięciu podstawowych misji zazwyczaj możemy kierować tylko kilkoma z nich. O tym, kto będzie słuchał naszych rozkazów podczas wykonywania danego zadania, zadecydowali wcześniej twórcy gry - nie ma możliwości samodzielnego doboru żołnierzy. Wśród wojaków oddanych pod nasze dowództwo znajduje się kilku starych znajomych, m.in. Zielony Beret, Kierowca i Nurek - są też postacie zupełnie nowe - przeurocza i seksowna Natasha, która potrafi zawrócić w głowach przeciwnikom, oraz pies Whisky, którego podstawowa zaleta polega na tym, że potrafi przenosić sprzęt pomiędzy poszczególnymi członkami ekipy. Do tego w kilku etapach możemy kontrolować oddziały wojsk amerykańskich lub indyjsko-angielskich (słynni Ghurkowie). Na szczęście w drugiej części udało się uniknąć większości absurdów pojawiających się w oryginale, a związanych z umiejętnościami postaci - np. wówczas tylko Zielony Beret mógł przenosić ciała, zaś jedynie Nurek pływał. Teraz każdy komandos może wykonywać podstawowe czynności, choć i tak czasem zdarzają się sytuacje, kiedy bezsilnie zgrzytamy zębami, ponieważ Złodziej nie potrafi zasztyletować nieprzytomnego hitlerowca. Z drugiej strony, właśnie dzięki temu mamy sposobność docenienia pracy zespołowej komandosów - jedyny sposób na przejście każdej misji.



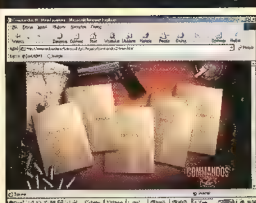
### Zamek Colditz

Nowa odsłona Komandosów zabiera nas na wszystkie fronty II wojny światowej - od skutej lodem Arktyki, przez europejskie miasteczka aż po tropikalne dżungle. Choć misje podstawowe obejmują tylko 10 map, to każda z nich wykonana jest na wysokim poziomie, niespotykanym wcześniej w grach tego typu. Mapy, na których przyjdzie nam wykonywać zadania, są duże, wypełnione po brzegi obiektami, budynkami, pojazdami i innymi interaktywnymi elementami otoczenia. Ponadto wykonano je z niesamowitą dbałością o szczegóły. O grafie zresztą później - teraz warto jeszcze wspomnieć, że do każdego budynku, niezależnie od jego wielkości, możemy wejść - wówczas pojawi się nowa mapka przedstawiająca wnętrze lokacji. Można ją dowolnie obracać, by np. zobaczyć, co dzieje się za szafą, zresztą do środka budynków można zaglądać przez okna. Smaczku poszczególnym etapom dodaje też fakt, że bazują one na znanych motywach z hollywoodzkich filmów wojennych - zatem mamy i "Most na rzece Kwai", i "Działa Savo Island", jak i "Szeregowca Smitha" oraz "Zamek Colditz". Projektując etapy, programiści z Pyro uniknęli jeszcze jednego błędu z oryginału - w Commandos każdą misję wykonywało się tylko w jeden, z góry narzucony sposób, przez co gra stawała się bardziej logiczną łamigłówką niż strategią. W Commandos 2 gracz ma o wiele więcej swobody i sposób, w jaki dojdzie do celu, zależy tylko i wyłącznie od niego. Dodatkową atrakcją są misje specjalne, w liczbie dziewięciu, które wprzód trzeba uaktywnić, znajdując w trakcie misji głównej fragment fotografii.

**TIPS**

Kliknij prawym przyciskiem myszy komandosa. Wpisz GONZOANDJON. Wciśnij [Ctrl]+[V]. Przeciwnicy cię nie zobaczą.

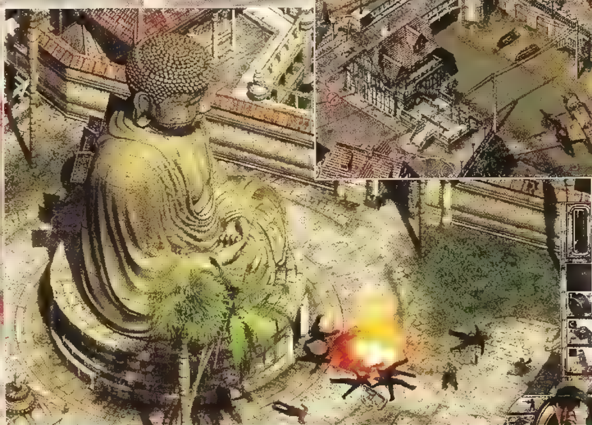
### ▸Pozwól na stronę



Oficjalna strona gry wykonana naprawdę po żołniersku - konkretnie i na temat.

**www.eidosinteractive.co.uk/gss/legacy/commandos2/main.html.**

Poziomy są pełne szczegółów.



Czyżby ich oświeciło?

Oczywiście są one mniejsze objętościowo (np. przemyt broni, wyścigi motorówek), ale również świetnie zaprojektowane - stanowią chwilę oddechu po długich i wyczerpujących misjach głównych.

## Dzieło Nawarony

Commandos 2 to gra, która premiuje cierpliwe oczekiwanie i ciche akcje, przez co arsenał naszych dzielnych żołnierzy jest ograniczony - nóż, pistolet, karabin maszynowy, snajperka dla Natashy oraz Snajpera, ładunki wybuchowe dla Sapera - to właściwie wszystko. Teraz jednak wykorzystujemy o wiele więcej sprzętu znajdującego się na mapach. Motorówki, ciężarówki, dżipy i działka - to i o wiele więcej może teraz w rękach komandosów zamienić się w morderczą broń. Po półgodzinnym skradaniu się pod ciężarówkę wroga możliwość wskoczenia za kierownicę i przejechania kilku nazistów stanowi równowagę dla dynamiki misji. Mówiąc o uzbrojeniu, należy jednak wspomnieć o pewnym niedociągnięciu gry, które, miejmy nadzieję, zostanie wyeliminowane w trzeciej części. Otóż komandosi pozostawieni sami sobie i zaatakowani przez wroga nie bronią się. O tyle dobrze, że na ekranie pojawia się stosowna informacja.

## Wybuchy i eksplozje

Grafikę w Commandos 2 trzeba zobaczyć na własne oczy, by w pełni docenić jej klasę - po prostu wymiata i to nie tylko ogólnym wykonaniem, ale też mnóstwem szczegółów widocznych przede wszystkim w animacjach postaci. Zwróćcie uwagę, w jaki sposób Kierowca cofa samochód, jak wylatują w powietrze ofiary eksplozji i jak strażnicy zabijają wolny czas. To po prostu miażdżące efekty!!!

## Samotnie i w grupie

Commandos 2 rozwija skrzydła w trybie dla jednego gracza, zaś multiplayer jest o tyle nietrafiony, że każdy gracz kieruje jednym z komandosów, co w niektórych misjach oznacza spędzenie pół godziny na patrzeniu na ekran. Multiplayera być może poprawi patch lub dodatek. Jednak defekt ten nie zmienia faktu, że w trybie dla jednego gracza Commandos 2 plasuje się w czołówce gier strategicznych. To po prostu trzeba mieć.

### Commandos 2

**Producent/Dystrybutor**
Pyro/IM Group

**Wymagania**
minimalne: PII 266 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 300 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR TAK 3D

**Komentarze redakcji:**
Tymo: Myślałem, że nie pobiją Desperados, ale - sorry, Winnetou!!!
Jah Jah: Commandos był pierwszą logiczną grą wojenną. To już strategia pełną gębą. I to jaka!
Allor: Długo na to czekałem, ale było warto. Gra udała się niesamowicie.

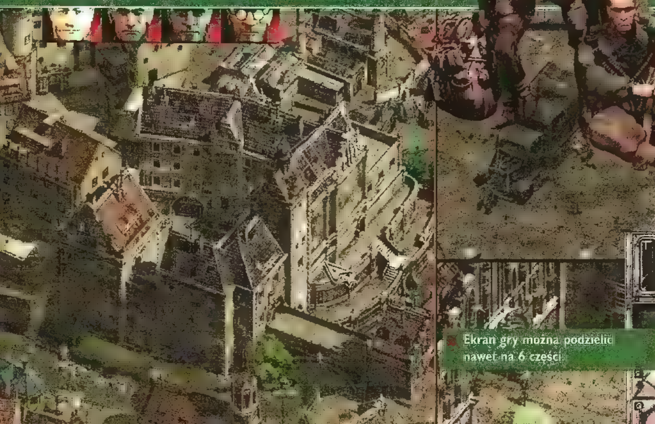
**Gatunek**
strategiczna



Komandosi przebrani za pingwiny - żartowałem. Hi hi cha



Do budynków można zajrzeć. Patrz ramka w rogu

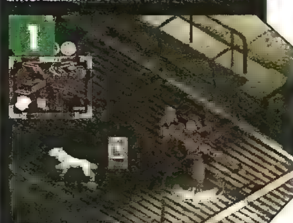


Ekran gry można podzielić nawet na 6 części



## Postacie

**Nowością w grze jest możliwość wykorzystania nie tylko sprzętu, ale również zwierząt. Oto bohaterskie zwierzaki...**



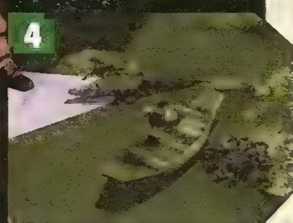
**Whisky**
Wśród wszystkich zwierząt w grze masz nad nim największą kontrolę. Bardzo przydatny do przenoszenia sprzętu między komandosami.



**Spike**
Szczur, którego Złodziej dostaje od buddyjskiego mnicha w czwartej misji. Pozwala odwrócić uwagę wrogich żołnierzy.



**Dumbo**
W etapie Most na rzece Kwai poważnym problemem jest przekroczenie rzeki pełnej krokodyli. Przyjazny Dumbo - słoń indyjski służy wtedy pomocą.



**Aligator**
Na tego zwierza lepiej uważać - zjada wszystkich przechodzących w pobliżu. Może uda ci się zwabić w jego paszczę kilku przeciwników?

# Wiggles



## Rozerwij się na maksa z szalonymi Wigglesami

Ostatnimi czasy recenzenci gier mają nie lada kłopot, gdy chcą opisywane przez siebie gry przyporządkować do jednego i jasno określonego gatunku. Kiedyś życie było prostsze - były przygodówki, zręcznościówki, gry RPG i strategiczne. A teraz? Coraz częściej zdarzają się mieszanki, które powstać mogły tylko w laboratoriach szalonego naukowca - kombinacje sim-strategia-zręcznościówka albo symulacja-RPG-wyścigi są już na porządku dziennym. Wszystkie te mieszańce przebija jednak gra Wiggles, w której znaleźć można elementy gry przygodowej, RTS-a, RPG-a, jak i sim-a - a na upartego można by dodać jeszcze grę logiczną.

W pierwszej fazie gry nie kop zbyt głęboko. Bestie z dolnych poziomów będą zbyt silne

**Mamy nadzieję, że on nie pali nic nielegalnego.**

**Zakochana para Wiggles i Barbara.**

Nie zmienia to jednak faktu, że Wiggles to gra, która strasznie wciąga, a dzięki dużemu rozrzutowi gatunkowemu ma szansę spodobać się wielu graczom.

### Przygodówka

Zacznijmy od początku, czyli od fabuły, której zwiastun pojawia się w śmiesznym, i opartym o engine gry, intrze, zaś w nim nordycki bóg Odin budzi zaspanego króla gnomów, prosząc go o drobną przysługę. Nic wielkiego - piesek Odina, Fenris, zerwał się ze smyczy i schował gdzieś w jaskiniach. Tyle tylko, że ta psina to w rzeczywistości wielka bestia, smycz to magiczny łańcuch Gleipnir, wykonany z ogniw kutych z najtwardszych - i najrzadszych - materiałów, a jaskinie to mroczne podziemia - tak głębokie, że gnomy jeszcze się tam nigdy nie zapuszczały. Nic więc dziwnego, że już w instrukcji autorzy gry ostrzegają: "Wykonanie zadania zajmie całe dekady i będzie wymagało pracy wielu pokoleń gnomów" - tym bardziej że poza zadaniem głównym na naszej drodze stanie ponad 100 questów pobocznych.

**Wiggles**

**Producent/Dystrybutor**
Innonics/CD-Projekt

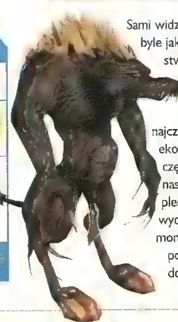
**Wymagania**
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 500 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR TAK 3D

**Komentarze redakcji:**
Tymo: Rozkręca się powoli, ale potem trudno się oderwać.
Yasiu: Bardzo śmieszna i oryginalna gra. Czas się rozerwać.
Jah Jah: Ja się tak rozerwałem, że przez godzinę brat mnie nie mógł pozbierać...

**Gatunek**
przygodowa

### Podziemne wariaty



Sami widzicie, że zadanie jest nie byle jakie, jednak z towarzystwem takich szalonych ludków jak Wigglesy na pewno w końcu ci się uda. Gra przypomina najczęściej typowego sima lub ekonomiczno-rozwojową część RTS-ów - obserwujemy naszych podopiecznych, czyli plemię gnomów-Wigglesów, wydając im w odpowiednich momentach rozgrywki polecenia. Wigglesy doskonale radzą sobie same, jeśli chodzi o zwykłe codzienne zajęcia, na pewno jednak nie odwalą brudnej roboty za ciebie, więc sporo się nagłowisz, zanim ukończysz grę. Do obowiązków gracza należy wytyczanie kierunku eksploracji podziemi, podejmowanie decyzji co do wynalazków, jakie Wigglesy mają opracować, dbanie o to, by gnomy miały dach nad głową, pełny brzuch i odpowiednie uzbrojenie w ciemnych korytarzach, oraz określenie, ile czasu mają spędzać na pracy, a ile na zabawie. Szczególnie należy dopilnować dwóch ostatnich obowiązków, bowiem głodne i pozbawione domu Wigglesy wpadają w depresję, a później trudno je do czegokolwiek zmusić. Jeśli zaś wszystkie podstawowe potrzeby są zapewnione, gnomy dziarsko drążą podziemne tunele i chętniej myślą o potomstwie, a utrzymanie gatunku to główny warunek ukończenia gry.

**Uuuuuu! Jak tu strasznie**

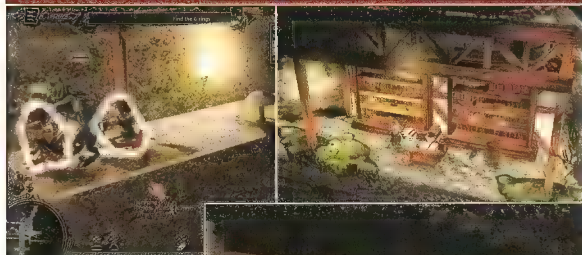


### Od maluszka do staruszka

Przyglądanie się rozwojowi Wigglesów od kołyski po nagrobek jest zajęciem przyjemnym samym w sobie. Maluchy na początku łażą po osadzie bez celu, pałętając się tylko pod nogami starszych i wołając o jedzenie. Potem dorastają, idą do pracy, wiercą dziury w skałach, smażą muchomory lub walczą z podziemnymi kreaturami. Podczas każdej z tych czynności zdobywają doświadczenie w jednej z umiejętności - m.in. walce czy obróbce kamieni, wykonując je coraz lepiej i sprawniej. Ponieważ wraz ze schodzeniem w dół do podziemi gra staje się coraz bardziej wymagająca, takie doświadczenie naprawdę się przydaje. Na szczęście Wiggles przekazuje nabyte w ciągu życia umiejętności potomstwu i nie zdarza się sytuacja,



■ Banda łysego, dwóch na jednego. ■ Ucz się ucz, bo nauka to...



■ To dyskoteka, czy domowa kłótnia?

w której potężnym bestiom musi stawić czoło kilku młokosów z mlekiem pod nosem.

## Powoli do przodu

W początkowej fazie gry rozgrywka toczy się dość powoli i spokojnie. Kiedy jednak spotykamy w podziemiach pierwsze postacie oferujące poboczne questy i zadania, gra nabiera tempa i dynamiki. Tak samo dzieje się wówczas, kiedy Wigglesy trafiają na coraz niebezpieczniejsze podziemne stwory. Po kilku dniach spędzonych przed monitorem proste osady zamienią się w wielkie podziemne miasta, a przeciwnicy staną się tak potężni, że nawet kilku uzbrojonych po zęby Wigglesów będzie miało z nimi ciężką przeprawę. Wtedy już gra przypomina zwykłego RTS-a z dużą ilością kontrolowanych jednostek i mnóstwem zasobów i wtedy też najlepiej grę oglądać - na początku to tylko szare korytarze i bure jaskinie, pod koniec zaś tętniące życiem miasteczka, oświetlone i bogate architektonicznie. Wszystko to można oglądać w trzech wymiarach, z różnych kątów i przy dowolnym zbliżeniu - a całość wygląda świetnie.

## Z przymrużeniem oka

Świetna grafika, wciągająca i długa fabuła oraz oryginalność to nie jedyne zalety gry - miodności dodaje jej też fakt, że dialogi prowadzone przez Wigglesy wśród nich samych, jak i z napotkanymi postaciami naprawdę są pełne humoru. Dzięki temu z uśmiechem na ustach, myszką w dłoni i gorącym kubkiem grzańca możecie zasiąść przed komputerem i rozerwać się na maksa.



## Postacie

**Wigglesy mogą wykonywać wiele różnych zadań. To, czym zajmują się w danej chwili, symbolizują czapeczki na głowie, różniące się w zależności od okoliczności.**

1



**Wiggles-rzemieślnik**
W takim sympatycznym kasku ochronnym Wiggles wykonuje pracę stolarza lub kamieniarza - np. wyrabiając wojenne maczugi.

2



**Wiggles-drwal**
Słuchawki na uszach to znak charakterystyczny drwala, który rąbie muchomory.

3



**Wiggles-wojownik**
Rycerski hełm, a w ręku broń - taki Wiggles poradzi sobie z przeciwnikiem. Chyba że będzie musiał uciekać.

4



**Wiggles-górnik**
Wiggles w czapeczce górnika - takie gnomy drążą podziemne korytarze.

# Arcanum

## Opowieść o Maszynach i Magyi



### Kto, co, kogo i czym?

Troika Games to firma bardzo młoda, a Arcanum to ich pierwsza gra, czyli raczej na nic dobrego nie powinno się zapowiadać... Tyle tylko, że trójka jej założycieli maczała wcześniej palce w Falloucie, a ich najnowsze dzieło jest jego duchowym następcą. I to się czuje! Z tą różnicą, że pod względem techniki mamy tu do czynienia z końcówką wieku XIX, a nie XX. (No i nie było jeszcze atomowego holocaustu.) W zamian mamy jednak chodzące po świecie elfy, krasnoludy, gnomy i orki oraz najprawdziwszą magię! I nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć postać elfiego maga! Krasnoludzkiego rewolwerowca zresztą też.

### Różnorodność i walka

Świat z magią, który stanął w dodatku u progu rewolucji przemysłowej, nie może być zbyt spokojny. I to nie tylko dlatego, że magowie nie lubią "ścisłowców" - zresztą z wzajemnością. Magia oddziałuje bowiem z techniką również bez pomocy swych wyznawców! Zapomnijcie więc o czarodzieju wyciągającym zza płaszcza rewolwer lub o magicznym leczeniu mechanika - to dwa różne światy! Wprawdzie jakieś słabsze czary czy prymitywniejsze mechanizmy jeszcze na antagonistów działają, ale w pewnym momencie, by przeżyć, trzeba się opowiedzieć po jednej ze stron - bo bez potężniejszych zaklęć czy bardziej zaawansowanych "narzędzi" za daleko nie można dojść...

### Grafika i muzyka

Od strony wykonania Arcanum jest i dobre, i złe. Wszystko zależy od sprzętu. Jeśli szybkością nie grzeszy (czytaj konfiguracja minimalna), to o grze lepiej zapomnieć - zamiast sprawiać przyjemność, będzie katorgą! Bo choć wygląda całkiem nieźle, zostało to okupione wysokimi (jak na efekt końcowy) wymaganiami sprzętowymi. I ta mapa - może przyprawić o zawał! Straaasznie powolna i strasznie duża - a jej przesuwanie to dla komputera wielkie wyzwanie! Lepiej jest z muzyką - nie porywa, ale i nie odrzuca, a że dodaje klimatu grze, więc czegóż właściwie od niej więcej chcieć. Odgłosy także najgorsze nie są - czary brzmią odpowiednio "magicznie", a technika - "technicznie". Do wykonania, przynajmniej na szybkim sprzęcie, przyczepić się zatem nie można.

### Sam przeciw wszystkim?

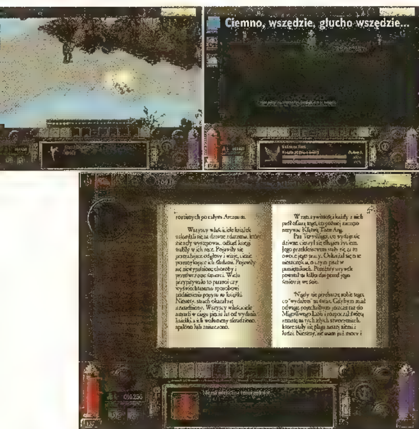
Ponad pięćdziesiąt godzin grania, pełna dowolność przy kreowaniu postaci (zero zawodów, wszystko

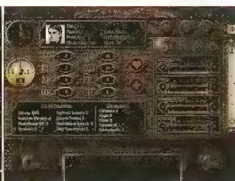
## Pozwól na stronę

Mnóstwo informacji, nieoficjalne patche (np. usuwający limit poziomów) i dodatkowe mody. Tu trzeba zajrzeć!

**http://www.terra-arcanum.com/index.shtml**

opiera się na umiejętnościach i zdobywanych przy wchodzeniu na poziomy punktach - jak w Falloucie; mamy też parę gotowych postaci), osiemdziesiąt czarów, ponad pięćdziesiąt



umiejętności technicznych, walka w czasie rzeczywistym lub w turach, mnóstwo świetnych questów, które można rozwiązać na więcej niż jeden sposób, rozległy świat, ciekawa intryga, multum przedmiotów i możliwość opowiedzenia się zarówno po stronie dobra, jak i zła, magii lub techniki. Słowem, bardzo solidny RPG, który, jeśli już na komputerze pójdzie, wciągnie na całego!

## My kontra oni

Jak na dobrą grę przystało, opcja rozgrywki wieloosobowej także znajdzie się w Arcanum! Ale to już jednak niezupełnie to samo... Raz, że ciężko znaleźć towarzyszy na tak długą rozgrywkę, a dwa, że walka przebiega tu zawsze w czasie rzeczywistym, a to oznacza tylko jedno - chaos! Bez tur można sobie bowiem poradzić jedynie z najprostszymi wrogami! Ale dzięki dołączanemu do gry edytorowi można mieć nadzieję, że dość szybko powstaną inne światy i inne przygody - tak w sam raz na jeden weekend lub jedno popołudnie. Możliwości engine'u są potężne, takież są więc szanse na aktywną społeczność, a co za tym idzie - dodatkowe kampanie.

## Grać, nie grać...?

Jeśli tylko serce wam do porządnego RPG-a tęskni, a sprzęt na to pozwala, to jak najbardziej! Nie jest to może tytuł najpiękniejszy, nie każdemu także spodoba się rewolucja przemysłowa przedstawiona na tle zmagań magii i hobbitów, ale nawet jeśli za takimi połączeniami nie przepadacie, zagrajcie!

## Po polsku

Arcanum: Opowieść o Maszynach i Magyi została bardzo dobrze zlokalizowana przez polskiego dystrybutora, firmę Play-It. Lokalizatorzy włożyli w grę mnóstwo pracy - dialogów tu kilka tysięcy i to trudnych do przełożenia. Na szczęście klimat udało się utrzymać i polska wersja gry zasługuje na uznanie.

Gwarantuję, że po paru questach zapomnicie o mankamentach. Gra wciąga! I to jak! Trzeba tylko pamiętać o częstych save'ach, walce w turach i zmniejszeniu, jeśli nie jesteście masochistami, poziomu trudności. Jeżeli nie lubicie techniki, zróbcie elfiego maga i tępcie ją! Kochacie się w zapachu prochu? Wypowiedzcie wojnę łucznikom! Możliwości tu co niemiara, a że i główne zadanie wcale banalne nie jest - cóż, kolejna pozycja obowiązkowa na półce fana gier fabularnych!

## Arcanum: Of Steamworks & Magic Obscura

**Producent/Dystrybutor**
Troika Games/Sierra/Play-it

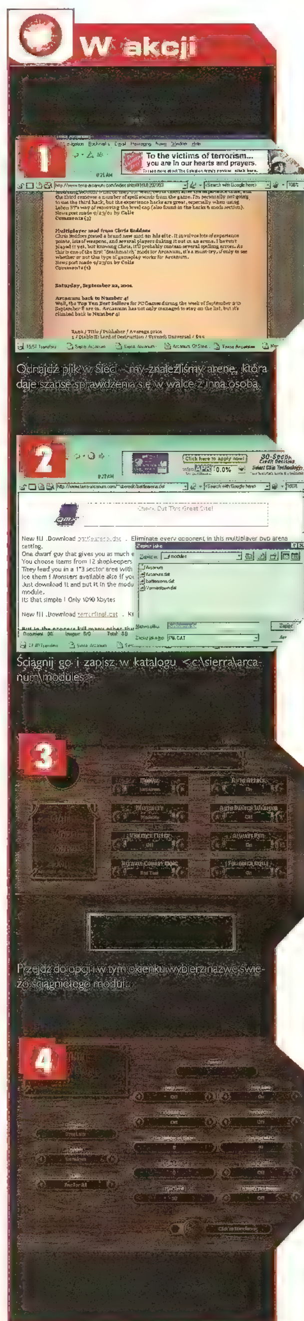
**Wymagania**
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win98/ME/2000
polecane: PII 450 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR TAK 3D

**Komentarze redakcji:**
Allor: Na początku odrzuciła, ale jak w końcu wciągnęła, to na maksa!
StrangeOne: Tylko nie zapomnijcie ściągnąć patcha - poprawia trochę rzeczy i umożliwia grę na całym ekranie.
Tymo: Świat gry jest niesamowity - nie ma się co zrzymać na jego realność - to przecież opowieść fantastyczna!!!

**Gatunek** RPG

## W akcji



1. Odnajdź plik w Sieci - my znaleźliśmy arenę, która daje szansę sprawdzenia się w walce z inną osobą.

2. Ściągnij go i zapisz w katalogu <c:\sierra\arcanum\modules>

3. Przejdź do opcji i w tym okienku wybierz nazwę świeżo ściągniętego modułu.

# Evil Twin PL

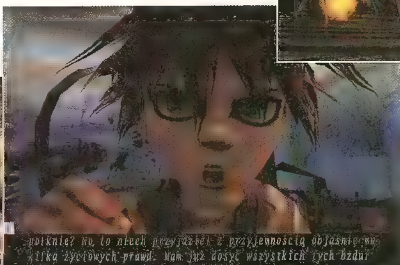
## Zabawa dla bardzo niegrzecznych chłopców

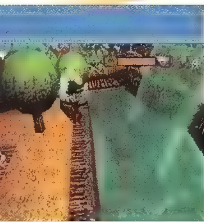
Evil Twin pojawił się w naszej redakcji cicho i bez rozgłosu. Pamiętaliśmy jak przez mgłę jakieś wcześniejsze zapowiedzi, kilka screenów, Jah Jah nawet był w stanie przytoczyć fabułę gry - jak się potem okazało, Evil Twin pomylił mu się z czymś zupełnie innym. Sami widzicie - nie był to tytuł, na który czekaliśmy od miesięcy, odliczając dni do premiery i zakreślając kolejne pola w kalendarzu. Na początku nawet nikt tą grą nie chciał się zająć - graliśmy albo w Sheep Dog'n'Wolfa, albo w Throne Of Darkness, albo w sieciowe demo Return To Castle Wolfenstein (najlepszego FPP tego roku?). W końcu ktoś się jednak zlitował nad niewielkim pudełkiem z płytami z grą, wyrwał z towarzystwa pająków pod stołem i zainstalował. Kilka dni później znaleziono nas wycieńczonych, odwodnionych i bardzo osłabionych - i chyba tylko dlatego daliśmy się oderwać od komputerów. Ale od początku...

### Zły brat bliźniak

Bohaterem gry Evil Twin jest Cyprien - na pierwszy rzut oka zwykły dzieciak. Nosi dżinsowe ogrodniczki, bluzę w paski, a jego wizerunku dopełnia kosmyk ciemnych włosów nad czołem. Dopiero w trakcie gry okazuje się, że Cyprien ma mroczny sekret - kiedy w wypadku zmarli jego rodzice, a wyjątkowo okrutny los sprawił, że miało to miejsce w dniu jego urodzin, Cyprien






Proca - broń na każdego.



przeklął i znienawidził cały świat zewnętrzny. W tej samej chwili nastąpiło w nim coś na kształt rozszczepienia jaźni - w pewnych sytuacjach, kiedy jego złość sięga szczytu, budzi się jego druga osobowość. To jakby zły brat bliźniak Cypriena - niegrzeczny chuligan, szybszy, sprawniejszy, skory do dzikich wybryków. Ta nietypowa przypadłość w trakcie gry przydaje się bardzo, bowiem zadanie, przed jakim staje Cyprien, jest naprawdę dużego formatu. Grupa jego przyjaciół zostaje, w dość nietypowy sposób, przeniesiona do dziwnego świata - noszącego nazwę Undabed - wprost z dziecięcych koszmarów. On sam wyrusza im na pomoc, stając twarzą w twarz ze swoimi największymi lękami i obawami.

### Szybko i dynamicznie

Zdawać by się mogło, że taka fabuła pasowałaby najbardziej do demonicznej przygodówki w stylu Gabriela Knighta czy Miasta Zaginionych Dzieci. Twórcy gry, francuska firma InUtero, postanowili jednak, że Evil Twin będzie platformówką. Człowiek, eeee? Platformówką? Wierzcie lub nie, ale ta właśnie fabuła w tej właśnie platformówce pasuje jak ulał - to między innymi dzięki niej gra jest tak świetna. Przed Cyprienem staje osiem zróżnicowanych, odmiennych graficznie światów pełnych przeciwników, logicznych zagadek i miejsc, w które dostać się można tylko przy dużej zręczności i refleksie. Akcja gry toczy się bardzo szybko, walki są dynamiczne, a jedyną chwilą oddechu są rozmowy z napotykanymi w świecie gry postaciami. Można z nimi porozmawiać, a jeśli rozmowę prowadzić będziemy umiejętnie, mieszkańcy nocnych koszmarów Cypriena pomogą nam w odnalezieniu przyjaciół.

### Kamieniem w [illegible]

Podstawową bronią Cypriena jest proca - bardzo skuteczne narzędzie walki. Pozwala trzymać przeciwników na odległość, a po przejściu w tryb FPP pociski wystrzeliwane z procy możemy dokładnie

nakierować, tak by np. trafić w przycisk otwierający drzwi czy opuszczający most. Dodatkowe możliwości chłopak otrzymuje wtedy, kiedy zamienia się w swoje złe alter ego, SuperCyp dalej skacze, strzela ognistymi kulami, jest też bardziej wytrzymały. Niestety złość szybko chłopakowi mija i wtedy staje się znów zwykłym








Niektóre lokacje są bardzo dziwaczne




Cyprienem. Jeśli już mowa o walce, trzeba wspomnieć o przeciwnikach. Rodzajów wrogów jest mnóstwo - z pięknie animowanymi bossami włącznie - wszyscy wymagają nieco odmiennej taktyki walki, a żaden nie daje sobie łatwo wygarbować skóry. Dzięki temu każda walka jest emocjonująca i stanowi małe, ale wymagające wyzwanie.

## Mroczny świat

Na ogromne brawa zasługuje praca grafików z firmy InUtero. Stworzone przez nich światy to prawdziwe dzieło sztuki - co zresztą jest specjalnością francuskich developerów - urzekające dbałością o szczegóły i klimatem. Każdy ze światów gry związany jest z fobią któregoś ze znajomych Cypriena - jeden z nich jest np. zwariowany na punkcie kwiatów i roślin, więc ratujemy go w świecie pełnym potężnych, zmutowanych chwastów. Tak jest w tej grze wszędzie - zwykłe motywy z dnia codziennego są przez wyobraźnię grafików - i fobie bohaterów gry - powykręcane w niezwykłe formy, kształty i kolory. A wszystko to cały czas się rusza, faluje i pulsuje, nigdy nie jest tak, by na ekranie nic się nie działo. Mroczny, dziwaczny klimat utrzymany jest - również za sprawą ścieżki dźwiękowej (doskonałe polskie udźwiękowienie!!!) - przez całą grę, i to kolejny z atutów gry.

## Bomba!

Mówiąc krótko, Evil Twin to najlepsza platformówka, jaka ukazała się w ciągu kilku ostatnich miesięcy na PC-ta. Oczywiście trudno tu mówić o jakiejś przesadnej konkurencji, ale jeśli chcesz mieć grę, w którą aż do samego końca świetnie się gra (pomijając nerwy związane z rzadkimi miejscami, gdzie można nagrać stan gry) i z przyjemnością ogląda, grę, którą bez obaw będziesz mógł pokazać kolegom konsolowcom, to na pewno nie zawiedziesz się na Evil Twin.

### Evil Twin PL

**Producent/Dystrybutor**
InUtero/LEM

**Wymagania**
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 500 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR TAK 3D

**Komentarze redakcji:**
Tymo: Uff! Ale ciężki klimat. Nie można się oderwać...
Jah Jah: Takie jak Alice McGee, ale dużo, dużo lepsze.
Func: Najlepszy platformer na PC-ta - bez dwóch zdań!

**Gatunek**
platformówka

## W akcji

Undabed to niezwykła kraina pełna cudów i dziwacznych miejsc.

1
Świat gry żyje własnym życiem. Wyobraźcie sobie, że to wszystko się porusza.

2
Zwiedzając Undabed trafisz także do takich podniebnych konstrukcji.

3
Undabed to miejsce, w którym elementy świata rzeczywistego przedstawione są w groteskowy sposób.

4
Ta machina jest przerażająca - ale pokazuje rozmach, z jakim zaprojektowano świat gry.

# Codename Outbreak




## Katastrofa

Codename Outbreak nie ukrywa zbyt ambitnej historii. Ot, w niezbyt odległej przyszłości Ziemię dotknął kataklizm: na orbicie, po której krąży wokół słońca, spotkała się z kometą. Ta przeszła na tyle blisko naszej planety, że wywołała deszcz meteorów, a ten z kolei spowodował powstanie nowego i niekoniecznie przyjaznego życia. Teraz ty, drogi graczu, musisz wziąć w łapy wielofunkcyjny karabin i ruszyć w bój, aby zlikwidować intruzów.

Historyjka jakich wiele, choć gra całkiem udana. Niektórzy z was na pewno mieli okazję zagrać w jej wersję demo, wydaną pod nazwą Virus. Tytuł z nieznanych nam powodów uległ zmianie, ale gierka została.

## Coś podobnego?

**Może nie do końca podobne, ale zawsze:**

1. Delta Force: Land Warrior



Wybiegająca nieco w przyszłość gierka wojenna. Nie ma w niej żadnych robali (o ile nam wiadomo).

2. Operation Flashpoint



Tym razem kilka lat wstecz - rok 1985, inwazja Sowietów na bronione przez nas wysepki.

## Coś nowego?

Jeśli śledzicie teksty publikowane na łamach Action Plusa, wiecie, że jesteśmy zdania, iż zrobienie czegokolwiek nowego w dziedzinie gier jest dla nas mało prawdopodobne. Nie ma powodów, aby sądzić, że CO jest jakimś wyjątkiem. Biorąc pod uwagę Serious Sama, stworzonego przez Chorwatów, i łącząc go z czeskim Operation Flashpoint otrzymamy właśnie Codename Outbreak - grę wyprodukowaną na Ukrainie przez GSC Gameworld, tę samą firmę, która stworzyła Cossacks. Nie myślcie jednak, że CO jest kolejną strategią - tutaj zachwyci was co innego, a mianowicie piękne scenerie wygenerowane przez autorski silnik 3D.

Rozgrywka polega na prowadzeniu dwuosobowej grupy potężnie uzbrojonych żołnierzy z oddziałów specjalnych. Ty jako dowódca możesz kierować ich krokami i, rzecz jasna, zadbać o ich uzbrojenie przed rozpoczęciem misji.

W zasadzie żadna rewolucja, ale realizacja całkiem poprawna.







## Słyszalność? Widoczność?

Są, jak by nie patrzeć, całkiem dobre. Dzięki autorskiemu silnikowi napędzającemu grę możemy podziwiać naprawdę wspaniałe okolice, o ile tylko będzie nam to dane. A nie należy spodziewać się zbyt wielu chwil spokoju, gdyż w zanadrzu (tudzież gdzie indziej) czekają na nas potwory żywcem wzięte z wizji wysnutych po katastrofie w Czarnobylu. Ogólnie rzecz biorąc, wygląd gry niekoniecznie budzi zachwyt, ale nie pozwala również na narzekania. Podobnie ma się sprawa z dźwiękiem, jaki od dawien dawna - jak



## Pozwól na stronę




Strona Codename Outbreak - jeszcze pod starą nazwą Venom.

**http://www.gsc-game.com/english/venom.htm**



wiadomo - twardo nie poddaje się rewolucjom. Z głośników słychać dokładnie to, co powinno być słychać, i z pewnością każdemu to wystarczy.

## Samotnie?

Nawet o tym nie myślcie, nawet podczas grania na jednym komputerze, całkowicie osamotnieni, będziecie mieli za zadanie poprowadzenie do walki trzyosobowego oddziału. Zabawa w każdej z czternastu misji dla jednego zawodnika rozpoczyna się od zagwarantowania odpowiedniego uzbrojenia naszym żołnierzom. Potem pozostaje już tylko rutyna. Skradanie się, obmyślanie zasadzek, wydawanie prostych rozkazów i oczywiście realizowanie celów misji. Co ciekawe, nasi towarzysze wykazują całkiem spory potencjał inteligencji, dzięki czemu sprawnie spełniają postawione przed nimi zadania.

Niestety (a może wprost przeciwnie) inteligencja naszych towarzyszy broni w niczym nie przewyższa inteligencji naszych przeciwników. Ci również potrafią zachowywać się przemyślnie - kryć się podczas ostrzału, reagować na dźwięki oraz widoczne oznaki obecności wroga.

Rzecz jasna, działa to w obie strony. Dzięki odpowiedniemu wyposażeniu ty również możesz wykrywać wrogów po dźwiękach, jakie wydają, nie wspominając już o tym, że oni też rzucają się czasami w oczy.

Na koniec rzecz najważniejsza. Otóż podczas wykonywania tej samej misji po raz wtóry nie możemy być pewni, że potoczy się tak samo. Jak by nie było, należy to uznać za zaletę gry.

## A może kupą?

Jak najbardziej. Szczególnie w trybie kooperacji, ponieważ dopiero wtedy kampania jest taka, jak ją przewidzieli autorzy. Nie zabrakło również innych sieciowych rozrywek. W sumie są cztery tryby zabawy kablowej i każdy na pewno znajdzie coś dla siebie. A zatem flagowcy - tryb CTF, zbieracze - tryb, gdzie należy zbierać kryształy. Znajdzie się też rozrywka dla snajperów nazwana Black Box - od nazwy przedmiotu, który należy zdobyć. W sumie - całkiem niezła zabawa.

## Ostatecznie

Codename Outbreak to całkiem niezła pozycja na rynku gier zarówno dla samotnego gracza, jak i dla tego z towarzystwem w sieci (z małym naciskiem na tę drugą opcję). Wprawdzie pomysł wcale nie jest nowy, a realizacja nie grozi urwaniem głowy nawet neoficie, jednak gra jako całość prezentuje się naprawdę nie najgorzej. Szczególnie warto zwrócić uwagę na fakt, że każda misja rozgrywana po raz kolejny prezentuje się całkowicie inaczej, tak więc stosowanie odmiennych założeń taktycznych sprawdza się zupełnie nieźle. A to wszystko tak naprawdę jest tylko przygrywką do prawdziwej młócki, jaka może się odbyć w trybie multiplayer.

### Codename Outbreak

**Producent/Dystrybutor**
IM GROUP

**Wymagania**
minimalne: PIII 500 MHz, 128 MB RAM
polecane: PII 300 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR 3D: TAK

**Komentarze redakcji:**
Takashi: No nie wiem, nie wiem - ja wolę jednak bardziej taktyczną zabawę.
Jah Jah: A mi się podobała - dobra równowaga między akcją a strategią.
Allor: Na długo mnie nie wciągnęła, ale ma naprawdę niezłą grafikę.

**Gatunek**
akcja

## Pierwsze kroki

**Dobra broń to podstawa - a ta snajperka to najlepszy przyjaciel żołnierza.**




Za jej pomocą zabijesz wielu wrogów. Korzystaj z osłony, gdy strzelasz.



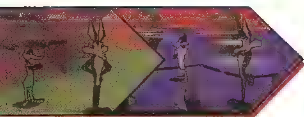

Najlepsza osłona - funkcja kamuflażu byłaby do tego idealna, ale nie można wtedy strzelać.




Na szczęście możesz skorzystać z pomocy towarzyszy.




A będzie potrzebna, wystarczy popatrzeć na tę mordę.





# Sheep, Dog & Wolf

## Kuzyn kojota Willy'ego - jeszcze większy kombinator







Każdy z nas przechodził okres fascynacji kreskówkami. Niektórym minęła, innym pozostała do dziś - ja zaliczam się do tej drugiej grupy. Z tym większą zatem przyjemnością sięgnąłem po grę z postaciami wziętymi z kreskówek Looney Toons.

Sheep, Dog & Wolf jest grą logiczno-zręcznościową. Kierujemy w niej poczynaniami wilka Ralpha (jak go pierwszy raz zobaczyłem, zwłaszcza w towarzystwie strusia Pędziwiatra, byłem przekonany, że to kojot Wiluś). Jego zadaniem na wszystkich planszach jest kradzież owieczek sprzed nosa czujnego psa Sama. Naszym nauczycielem i mentorem w grze jest kaczor Daffy. Swoim charakterystycznym sepleniąco-plującym głosem instruuje nas, jak mamy wykorzystać poszczególne gadżety, przeszkody terenowe i umiejętności Ralpha. A kojot potrafi sporo: chodzić, biegać, skradać się, ukrywać, pchać się, skakać i pływać. Podczas pokonywania poszczególnych poziomów napotkamy również szereg innych kreskówkowych postaci. Aby pokonać poszczególne plansze, potrzebna nam będzie wyobraźnia, spryt, umiejętność logicznego myślenia, zręczność i szczypta humoru. Podobnie jak w kreskówkach, plansze są bardzo kolorowe, a postacie i otoczenie ilustrowane w sposób znany nam z filmów spod znaku Looney Toons. Również udźwiękowienie wzięto wprost z animowanych produkcji.

Gra, mimo że osadzona w świecie kreskówek, raczej nie jest przeznaczona dla najmłodszych. Poziom zagadek na niektórych planszach jest naprawdę wysoki. Zdarzało mi się, że ślęczałem nad nimi przez całe godziny. Ale to wcale nie zmniejszało zabawy. Rozwiązania i gadżety, jakie wykorzystujemy w rozgrywce, powodują, że ciężko się przy niej nudzić. Nie zmienia tego także kilka usterek gry - zbyt kanciasta grafika na zbliżeniach czy problemy z ustawieniem kamery - są one nieistotne i po chwili już ich nie zauważamy. "Sheep, Dog & Wolf" dzięki grafice, znajomym postaciom i sporej dawce zakręconego humoru podbiła moje serce totalnie. ✚

### Sheep, Dog & Wolf

**Producent/Dystrybutor**
Infogrames/CD-Projekt

**Wymagania**
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM,
polecane: PII 400 MHz, 64 MB RAM

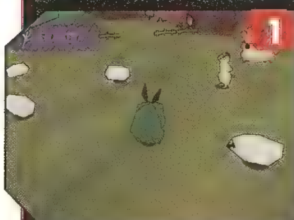



**Komentarze redakcji:**
Ghost: Zakręcona na maksa - to mi się podoba.
Tymo: Klimat kreskówek i trudne zagadki - to lubię.
Porky: T-t-t-t-o już w-w-w-w-szystko, d-d-d-zieci!

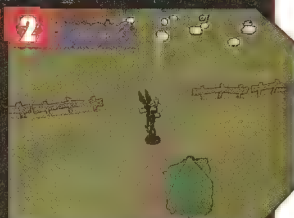
Zalamek

### W akcji

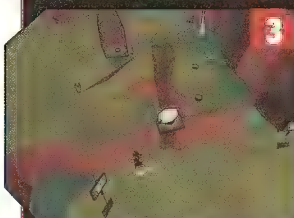
W jednym z etapów Ralph zabiera wentylator z paczki poczty lotniczej. A potem...




Wskocz do krzaka i cichutko przejdź na drugi kraniec pastwiska obok psa Sama. Potem wejdź na górę, zbierz zieleninę i flakonik perfum z kolejnej paczki.




Z kapusty ułóż ścieżkę, która prowadzi od windy do huśtawki. Zwab owieczkę chmurką perfum popchniętą podmuchem wentylatora.




Postaw owieczkę na platformę windy i stań na guziku. Winda wjedzie na górę, a owieczka podąży ścieżką z kapusty prosto na huśtawkę.




Wejdź na górę planszy i zepchnij głaz na równoważnię. Owieczka poszybuje w powietrze i wyląduje w kółku. Wejdź za nią w kółko... to koniec planszy.

# Spider-Man

## Wpadnij w sieci Człowieka Pająka

Gry oparte na znanych komiksach, przynajmniej te wydawane na PC-ty, to prawdziwa rzadkość - a przecież wydawać by się mogło, że nic tak dobrze nie nadaje się do przeniesienia na ekrany komputerów jak szybka, dynamiczna akcja i superbohaterowie znani z większości komiksów. Na szczęście przeniesiony właśnie z Playstation na PC "Spider-Man" wypełnia tę lukę, stanowiąc jednocześnie wielką gratkę dla fanów komiksów.

W menu Cheats wpisz LEANEST. Odkryjesz wszystkie ukryte sekrety gry.

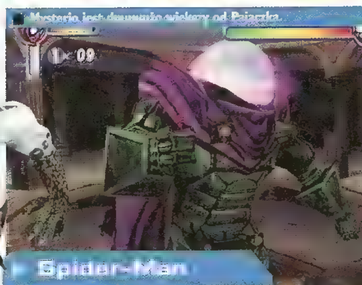
### [illegible]

Szczerze mówiąc, nie wyobrażam sobie, by ktoś, kto uważa siebie za prawdziwego komiksomaniaka i fana gier komputerowych, nie miał w domu tej gry. I to co najmniej z kilku powodów. Po pierwsze, głos narratorowi przedstawiającemu fabułę gry podłożył sam Stan Lee - legendarny twórca komiksów wydawnictwa Marvel, człowiek, dzięki któremu znamy takie właśnie postacie, jak X-Men czy Spider-Man. Już samo to powinno wystarczyć, a to nie koniec atrakcji. W grze pełno jest kadrów z klasycznych kultowych zeszytów ze Spider-Manem, przeciwnikami naszego bohatera są tacy superłotrowie jak Scorpion, Rhino czy najważniejszy z nich - Dr Octopus, a całość wiernie oddaje nastrój komiksów Marvela.

### Z budynku na budynek

Komputerowe wcielenie "Spider-Mana" to typowa platformówka, która wymaga dużego refleksu i zręczności. Gra podzielona jest na kilkanaście etapów rozgrywających się albo w budynkach (np. redakcja Daily Bulge, nowojorski bank), albo na dachach metropolii, między którymi Spider przelatuje, używając swojej pajęczej sieci. Ta jest też wykorzystywana, kiedy Spider walczy z przeciwnikami - dodatkowo wrednych bandytów potraktować można z pięści lub kopniakiem. Bijatyki są szybkie i dynamiczne, szczególnie te z bossami poszczególnych etapów. Dynamiczna rozgrywka jest zresztą cechą charakterystyczną całej gry - tempo, w jakim toczy się akcja, podkręcają jeszcze etapy, w których na dotarcie do celu mamy ograniczoną ilość czasu. Trafionym pomysłem są również minigierki i pojawiające się od czasu do czasu uproszczone elementy logiczno-przygodówkowe, dzięki którym gra ani przez chwilę nie nudzi. Szczerze mówiąc, nie ma na to zbyt wiele czasu, ponieważ tak, jak większość gier konsolowych, przy odrobinie samozaparcia można ją skończyć w jeden dzień. Ale to urok znacznej części platformówek. Żywot gry przedłużają na szczęście dobrze poukrywane sekrety - a jest ich naprawdę dużo (bez obaw - zdradzimy je wam za miesiąc).






Mysterio jest dwukrotnie większy od Pajączka.

### Spider-Man

**Producent/Dystrybutor**
Activision/LEM

**Wymagania**
minimalne: PII 266 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 300 MHz, 128 MB RAM




**Komentarze redakcji:**
Tymo: Naprawdę fajna giera, szczególnie dla komiksofili. Szkoda tylko, że nie za długa.
Func: Trzask, prask, wypuszczam sieć... Ej, niech mnie ktoś zatrzyma... Aaaah!
Jah Jah: He, he, myślał, że został Spider-Manem. Kto go teraz zdrapie ze ściany...?

**Gatunek**
zręcznościowa

### W akcji

**W jednym z etapów gry superłotr, Scorpion, napada na Jonaha Jamesona, wydawcę gazety Daily Bulge, w której pracuje Peter Parker. Na szczęście do akcji wkracza Spider-Man...**




1. Scorpion to w rzeczywistości Mac Gargan, ofiara genetycznego eksperymentu sponsorowanego przez Jonaha Jamesona. Nic dziwnego, że to jego Scorpion obwinia o swój wygląd.
2. Spider-Man skacze na ratunek Jamesona, a ten stara się ratować ucieczką.
3. Niestety walka między Spideyem a Scorpionem znów naraża Jonaha na niebezpieczeństwo.
4. Uff!!! Scorpion pokonany. Tylko czy nienawidzący Spider-Mana Jameson będzie potrafił wyrazić wdzięczność...



### Spider-Man

Człowiek Pająk to sekretne alter ego Petera Parkera, sieroty wychowywanego przez ciocię May i wujka Bena. Podczas szkolnych zajęć Petera ugryzł napromieniowany pająk, w efekcie czego chłopiec zyskuje pajęcze supermoce. Początkowo Peter nie wykorzystuje nowych talentów, walcząc z przestępcami i łotrami. Kiedy jednak ginie wujek Ben, zamordowany przez bandytę, którego Peter mógł bez trudu powstrzymać, Spider stawia sobie za cel walkę ze wszystkimi złoczyńcami na świecie.

# Rally Trophy



Finowie sporty motorowe mają we krwi. Widać to nie tylko po listach zawodników startujących od Formuły 1 po rajdy, ale i w uwielbieniu dla ryku żyłowanego silnika i pisku opon wśród tych, którym nie udało się załapać do żadnego z teamów fanów. Miłość tę czuje się także w Rally Trophy, dziele niewielkiej grupy programistów z Helsinek, która do historii gier komputerowych wejdzie pod nazwą Bugbear Entertainment.

## Bramka startowa

Rally Trophy jest symulatorem samochodów rajdowych. Niestety w przeciwieństwie do serii Colin McRae Rally czy Rally Championship samochodów tych nie da się już oglądać na trasach - wózki te powstawały w latach od pięćdziesiątych do siedemdziesiątych ubiegłego stulecia. Nie oznacza to jednak, że ich możliwości są całkowicie nieporównywalne do współczesnych subaru czy peugeotów - to prawdziwe legendy szutrów, m.in. Morris Mini, FIAT 800 Abarth, ford Cortina czy opel Kadett, które, jak się przekonacie, wciąż potrafią rozpędzić się ponad wszelkie oczekiwania! Wykorzystanie ich pozwoliło ludziom z Bugbear upiec dwie pieczenie na jednym ogniu - uniknąć bezpośredniej konfrontacji z Colinem i mu pokrewnymi, a zarazem dać graczom coś nowego, coś, czego w rzeczywistości najprawdopodobniej nie będą mieli okazji przeżyć, gdyż jazda tymi żwawymi staruszkami w niczym nie przypomina naszych wcześniejszych doświadczeń. Napęd na jedną oś, a nie cztery koła jak w Colinie, twarde zawieszenie, duża waga większości pojazdów, wąskie opony - wszystko to na nierównych drogach Rosji, Finlandii, Szwecji, Szwajcarii, Kenii da wam niezwykle wiarygodny posmak tego, czym były sporty motorowe za czasów dzieciństwa naszych rodziców.

**Tips & tips:** Ustawiając samochód do rajdu pamiętaj o odpowiednich oponach. W dużym stopniu decydują o zwycięstwie lub porażce.



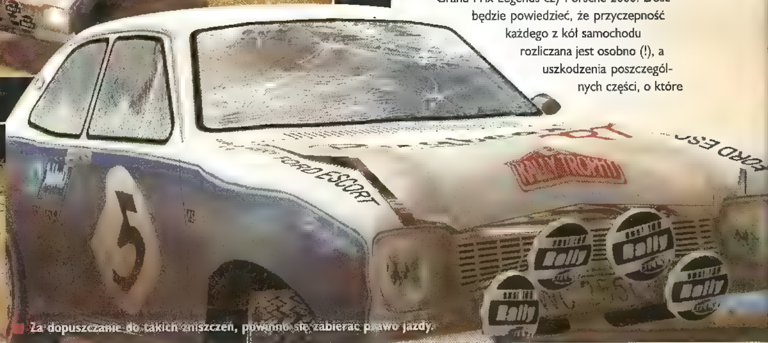
Jazda w nocy to dodatkowe wyzwanie.



## Gaz w podłogę

Ogromną przyjemność w RT sprawia sama jazda. Fizyka gry jest jedną z najlepszych, z jakimi mieliśmy okazję się zetknąć, i przywodzi na myśl Grand Prix Legends czy Porsche 2000. Dość będzie powiedzieć, że przyczepność każdego z kół samochodu rozliczana jest osobno (!), a uszkodzenia poszczególnych części, o które






Za dopuszczanie do takich zniszczeń, powinno się zabierać prawo jazdy.

nietrudno, wpływają na sposób prowadzenia całego samochodu! Również wygląd aut sprawia, że już w chwilę po rozpoczęciu gry wierzymy, że znaleźliśmy się za kółkiem. Modele samochodów są niezwykle szczegółowe i pokryte wiarygodnymi teksturami. W czasie jazdy samochody brudzą się i - jeśli nie uda się nam zapanować nad kierownicą - niszczą. Lusterka, maskę, klapę bagażnika można zgubić gdzieś po drodze, spękanie szyb zaś widoczne jest - w przeciwieństwie do tego, co mieliśmy już okazję widzieć w wersji alpha, która kiedyś, dawno temu, spłynęła do naszej redakcji - również z kokpitu.

## Spojrzenie w boczną szybę

Jakość oprawy graficznej Rally Trophy jest niesamowita - to jedna z niewielu gier tego typu, jaką adorował cały Tim bez wyjątku. Krajobrazy stworzone przez engine gry mogą śmiało służyć jako tło pocztówek typu: "Pozdrowienia z...". Tekstury i efekty gry światła i cienia są bez wątpienia jednymi z najlepszych, jakie kiedykolwiek wykorzystano do stworzenia symulatora

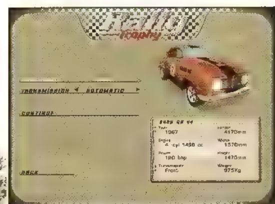



samochodu. A jeśli uwzględnić, że każdy z rajdów rozgrywa się w innych warunkach (Rosja latem, Finlandia jesienią, Szwecja zimą; przy różnej pogodzie - deszcz, śnieg; o różnej porze dnia i nocy - ogółem 42 odcinki), na brak różnorodności narzekać nie można. Ciekawe też, że twórcy postarali się, by tchnąć choć odrobinę życia w grę - zdarzyć się więc może, że na drodze w Rosji znajdzie się krowa, w Kenii zaś - snop światel

wyłowi uciekającą przed maską antylopę. Niezwykła jest wreszcie dbałość o szczegóły - przemykający szosą samochód wzbija chmury pyłu, których, gdy pada deszcz lub śnieg, nie ma! Podobną konsekwencją Bugbear popisał się, sprawiając, że ręka kierowcy znika z kierownicy nie tylko po to, by zmienić bieg, ale i by chwycić za ręczny!

## Ryk silnika, piski opon

Dźwięk - tu również widoczna jest dbałość ludzi z Bugbear, by stworzyć symulację możliwie najwierniejszą. Słychać od razu, że technicy od dźwięku spędzili wiele godzin w studiach, nagrywając dźwięki silników prawdziwych




samochodów i później - odgłosy natury. Warto podkreślić też, że mówiący, naturalnie po polsku, pilot nie ogranicza się do kodowych oznaczeń zakrętów, ale dorzuca świetnie brzmiące komentarze typu: "Ej, człowieku, rozwalisz mi furę!". Swoją drogą, nie zauważyłem, by kiedykolwiek rozminął się lub nie zdążył z komentarzem, jak niejednokrotnie bywało w Colinie.

## Pierwsze miejsce!

Rally Trophy to cudownie wyglądająca zręcznościówka (zwłaszcza w trybie arcade - z innymi samochodami na trasie), wymieszana w idealnych proporcjach z wymogami symulatorów - znakomitą fizyką i systemem uszkodzeń. Dzięki temu Rally Trophy stało się Need 4 Speed: Porsche 2000 w swojej klasie! Gdy dodać do tego cenę proponowaną przez polskiego wydawcę - 69,95 złotych, ocena może być tylko jedna - zakup gry jest obowiązkiem każdego gracza! A jako że tryb multiplayer pozwala na grę w LAM-ie i Internecie, pewnie spotkamy się kiedyś na szutrach Rosji lub w śniegach Szwecji.

## Królowe polskich dróg!

CD Projekt ponownie o krok przed innymi wydawcami. Chłopaki, w porozumieniu z twórcami gry, Bugbear Ent., przygotowują coś specjalnie dla polskich graczy, mianowicie - dwa dodatkowe samochody! Nie byłoby może w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie to, że będą to dwie "królowe polskich szos" - Warszawa i Syrena!

## Rally Trophy

**Producent/Dystrybutor**
JoWooD/CD Projekt

**Wymagania**
minimalne: P2 333, 64 MB RAM
polecane: P3 500, 128 MB RAM

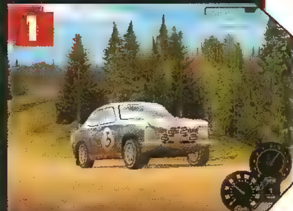
AKCELERATOR TAK 3D

**Komentarze redakcji:**
Allor: Gier lepsza od Grand Prix Legends. Nie mogliśmy się oderwać.
Game Boy: Full opcja, pełen wypas!
Jah Jah: Nie przesadzaj z tym slangiem, bo go korekta nie zrozumie.

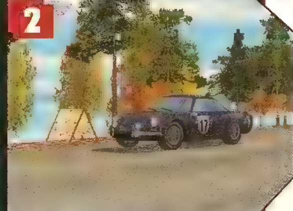
**Gatunek**
symulator

## W akcji

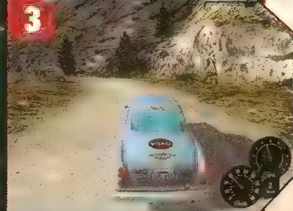
**Samochodów w RT jest 11 (nie licząc dodatkowych kompletów tekstur). Naturalnie, każdy z nich zachowuje się inaczej - inaczej wchodzi w zakręty, hamuje, trzyma nawierzchni - niezbędny jest więc zarówno dobór odpowiedniego samochodu, jak i jego odpowiednie "ustawienie" pod tor.**



1 Na twardych, prostych drogach Rosji świetnie sprawdzały się maluchy - Abarth i Mini, oraz nieco cięższe: Cortina i Escort. Później, gdy uda się wam zasiąść za kierownicą renault Alpine czy Lancii Stratos - wypróbujcie także i je.



2 Na krętych drogach Finlandii samochody napędzane na przednią oś - lancia Fulvia Coupe lub saab V4, ewentualnie renault Alpine.



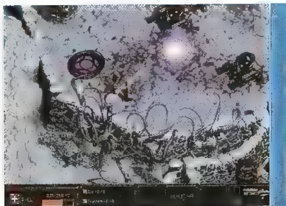
3 Na wąskich, kamienistych, górskich drogach Szwajcarii oraz "na krańcu cywilizacji" - w Kenii samochody bardzo wytrzymałe. Nieoceniony okazał się tu volvo Amazon, saab V4, Kadett Rallye.

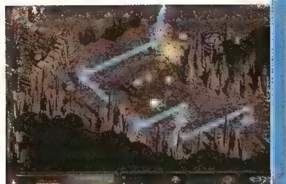


4 Wreszcie - w śniegach i lodach Szwecji - samochody, które nie dysponują zbyt dużą mocą w stosunku do wagi (w przeciwnym wypadku będziecie mieć problemy z wychodzeniem z zakrętów bądź startem pod górę ) - volvo Amazon, opel Kadett.

# Zax The Alien Hunter

Zax - The Alien Hunter to gra z rodziny action adventure. Historia rozpoczyna się w chwili, gdy główny bohater, Zax, spada na obcą, wrogą planetę. Jego statek zostaje uszkodzony i jedynym wyjściem jest odnalezienie surowców, dzięki którym będzie można go naprawić. Statek Zaxa to maszyna wyposażona w skomplikowany system sztucznej inteligencji o nazwie Zelon. Służy on pomocą w trudnych sytuacjach. Informuje Zaxa dosłownie o każdym ważnym dla powodzenia misji aspekcie, poczynając od analizy flory i fauny planety, poprzez porady taktycznie, aż do konstruowania nowych rodzajów broni.

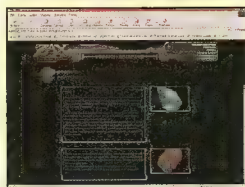

Nie tak łatwo pokonać Zaxa.



Naszego bohatera widzimy w rzucie izometrycznym, przypomina to trochę Fallouta. Rozwiązania i pomysły, które znalazły się w Alien Hunterze, nie są nowatorskie, ale gierka nic przy tym nie traci. Interesujący jest system ładowania broni i życia - obie wartości możemy uzupełnić niszcząc wrogie planecie roboty i maszyny. Każdy wróg pozostawia po sobie ładunek, który Zax może zagarnąć i poprawić nim sobie kondycję. Druga metoda to zbieranie kryształów, dzięki którym Zelon, a właściwie urządzenie zwane Materials Generators, stworzy dla Zaxa nowe wyposażenie. Caranthian Ore i Crystals są tak rzadkie, że wręcz bezcenne.

Rodzimi mieszkańcy planety nie są nastawieni agresywnie, wydaje im się nawet, że Zaxa zesłały niebiosa. Pomagając tubylcom, noszącym nazwę Korbo, Zax może zdobyć nowe wyposażenie i inne ciekawe gadżety. Planetą rządzi tajemniczy bóg

## ▶Pozwól na stronę



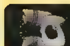
Dobrze zrobiona stronka, gdzie znajdziecie demo, patche, dużo screenów, opis HUD-a, forum dyskusyjne i wiele więcej. To nie jest oficjalna strona producenta, ale w niczym jej nie ustępuje, a nawet przewyższa.

**www.reflexive.net/Zax/index.html**

## Spychacze i koparki



Light Pistol
Standardowe wyposażenie Cratera. Ta mała i niezawodna broń stanowi zabezpieczenie, gdy główna broń rozładuje się lub ulegnie uszkodzeniu. LP jest skuteczny, moc jego laserowych pocisków jest mniejsza niż w Modified Laser Welder, ale mają za to od niego większy zasięg. Ważne jest również to, że LP pobiera mniej energii od mocniejszych modeli. Oznacza to, że strzały nie są tak kosztowne i praktycznie nie grozi mu rozładowanie.



Twin Disrupter
Ta broń w kształcie podkowy zaopatrzona jest w dwie lufy. Ogień jest prowadzony naprzemiennie, dzięki czemu częstotliwość laserowych wystrzałów jest bardzo duża. Mimo przeciętnej mocy obalającej pocisków, TD sprawdza się niemal w każdej akcji. Szybkostrzelny i poręczny.



Full Automatic Pistol
Ta broń strzela kulami, które często dosłownie rozbebeszają przeciwnika. Jest bardzo skuteczna, lecz równocześnie traci sporo energii. Używaj jej w wyjątkowych sytuacjach, kiedy potrzeba szybko i skutecznie zlikwidować silnego wroga. FAP może zostać zablokowany przez The Inertia shield (osłonę).



Impaction Cannon
Broń o dużej sile i skuteczności. Wysyła skoncentrowaną wiązkę energii, która przy uderzeniu w cel po prostu szatkuje go. IC skutecznie przebija osłony i doskonale sprawdza się na ciężko opancerzonych robotach. Olbrzymi wydatek energetyczny, oznacza niebezpiecznie niski poziom pozostałej energii. Strzelając z IC należy więc pamiętać, że na kolejny wystrzał może zabraknąć "paliwa".

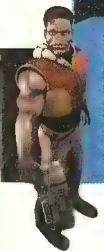


Tri-Spread Gun
To ulepszona, trzecia wersja Light Pistol. Jedyna różnica polega na tym, że TSG emituje trzy wiązki lasera. Może zostać zablokowana przez The Albedo shield.



Autonomous Nuclear Disrupter
Największe działo w grze. Uderzenie z tej armaty powoduje u przeciwnika rozerwanie wiązań międzyatomowych. Wróg dosłownie rozkłada się na atomy. Broń szczególnie polecana na inteligentne jednostki, które potrafią unikać konwencjonalnych pocisków lub są wyposażone w skuteczne osłony. Wadą AND-a jest to, że jego "pocisk" jest w formie obłoku. Porusza się dość wolno i może się zdarzyć, że obcy umknie przed radioaktywną chmurą.

## Ludki i ludkowie



Zax



Cave Dweller



Jungle Creature

metalu, który ujarzmił mieszkańców stworzonymi przez siebie metalowymi robotami.

Gierę oprawiono w bardzo ładną grafikę. Zresztą tu przede wszystkim się patrzy: ponad 100 map w 7 odmiennych strefach. Szczególnie dżungla robi niesamowite wrażenie - niemal każde drzewo jest inne. Widać tu troskę o detale i mimo że to nie 3D, wrażenie przestrzeni jest bardzo wyraźne. A eksplozje i laserowe wystrzały - niemal czuć, jak przypiekają ofiary. W grze brakuje jednak efektów atmosferycznych. Pogoda zawsze jest słoneczna, deszcz i śnieg to rzeczy nieznane na planecie Korbo.

Dźwięki i inne hałasy są w porządku. Muzyka towarzyszy nam właściwie cały czas w trakcie gry. Mimo że jest świetna, trochę brakuje kakofonii dziwnych odgłosów w dżungli czy poświstu wiatru w strefie zimowej.

Multiplayer to w Zaxie chyba najmocniejsza rzecz. Internet, LAN dla 16 osób. Specjalne, dedykowane dla deathmatchu plansze, i kilka trybów gry; Salvage King - bronisz swoich kryształów (aż chciałoby się powiedzieć klejnotów :-). Capture the flag - nie wymaga komentarza. Deathmatch - musisz po prostu przeżyć.

## W akcji

**1** Zelon to komputer pokładowy wysokiej klasy. Pojawia się zawsze, kiedy Zax ma kłopoty. Poprowadzi cię za rączkę, przez całą grę. Zelon wygląda jak kobieta i ma niezwykle miękki, aksamitny głos. Możesz mówić mu: mamo

**2** Wnętrze statku Zaxa. Są tu trzy urządzenia: Medical Station, Teleporter i Material Generator. Ten ostatni może wygenerować broń, osłony, baterie - czyli wszystko, co Zaxowi do życia potrzebne.

**3** Ore to tajemnicza substancja, którą można przetworzyć właściwie we wszystko. Od samego początku trzeba ją zbierać. Nie wiem, jak Zax to robi ale może upchnąć po kieszeniach nawet 130 kawałków Ore (jeden waży 2 kg).

**4** Rozglądaj się za tymi drzewami. Zawsze leżą pod nimi owoce. Każdy wart jest puszki Red Bulla, więc warto się schylić.

Zax zna się na robieniu zadymy.

Zax: The Alien Hunter to gra poprawna. Gra się dobrze, chociaż bez zbytnich emocji. Na pewno wystarczy wam Zaxa na kilkanaście udanych wieczorów. Jeżeli szukałeś czegoś ambitniejszego od np. Expendable Little a równocześnie nie chciałbyś pozbawić się możliwości koszenia złych obcych, Zax: The Alien Hunter jest grą dla ciebie. Nie za głupia, na pewno nie nudna. Po prostu dobra.


**Zax**

**Producent/Dystrybutor**
JoWooD/CD Projekt

**Wymagania**
minimalne: PII 233, 32 MB RAM Win 9x
polecane: PII 400 MHz, 128 RAM



**Komentarze redakcji:**
Takasha: Jak dla mnie nuda.
Inquisitor: Unowocześnienie broni, ciekawy scenariusz i spora grywalność.
Nie ma się czego czepiać.

**Gatunek**
zręcznościowa

**Higher Orb Slayer**
Mocny, niebezpieczny robot. W bliskim kontakcie atakuje kończyną w kształcie ostrego szpikulca. Drugą, metalową łapą dzierży silne działo, którym HOS posługuje się z wielką wprawą.

**Lord Om Overseers**
Potężna maszyna nieco przypominająca ziemskiego walkera. Lord Om Overseers wyposażony jest w skuteczne osłony i dwa śmiertelnie groźne działa.

**Rogcoil**
Lekko opancerzony cyborg bezpośrednio kontrolowany przez Omas. Zazwyczaj operuje w grupie. Bardzo groźny dla tubylców.

**Scorpio Flyer**
Sama nazwa tego robota wiele o nim mówi - scorpio unosi się jakąś stopę nad ziemią, strzela z ciężkiego lasera i miota grana-

# Monopoly Tycoon

## Kości do gry zostaw w spokoju - to zupełnie nowe Monopoly.

Choć na pierwszy rzut oka przenoszenie popularnych gier planszowych na komputer może się wydawać wspaniałym pomysłem - rozwiązuje przecież podstawowy problem braku partnerów do zabawy - w rzeczywistości gry takie są zazwyczaj nudne i nieciekawe. Podstawowy błąd popełniany przez ich twórców to ścisłe trzymanie się zasad i sposobu rozgrywki planszowego oryginału oraz fakt, że duży potencjał graficzno-dźwiękowy komputerów jest wykorzystywany praktycznie tylko w niewielkim stopniu. Monopoly Tycoon dowodzi jednak, że przy odrobinie fantazji i swobodnego podejścia do zasad planszówki może powstać gra ciekawa, baaardzo wciągająca, dynamiczna i ładnie wyglądająca.



Koleje to opłacalna inwestycja

Budujemy nowy dom... jeszcze jeden nowy...

Tu powstanie wkrótce wielkie miasto

Monopoly by night

### Zapomnij o zasadach

Monopoly Tycoon - jak nietrudno wywnioskować z tytułu - oparty jest na klasycznej grze Monopoly opatentowanej przez braci Parker, którzy zbili na niej prawdziwe kokosy. Znacie ją na pewno - albo z oryginału, albo z jednego z klonów: Euro-Biznesu, Football-Biznesu czy jeszcze innego "biznesu". W planszówce gracze kierowali pionkami, przesuwając je o wyrzuconą na kościach liczbę oczek, wykupując pola planszy i zbierając opłaty od graczy, których pionki stawały na polach będących ich własnością. Ponadto od czasu do czasu losowało się kartę-niespodziankę, na której zapisane były zdarzenia losowe - np. Premia 100 $ lub Kara 250 $ (ciekawe, dlaczego kary zawsze były większe...?), a kiedy któryś z graczy sprzedawał swoje pola, można było spróbować odkupić je od niego w trakcie aukcji.

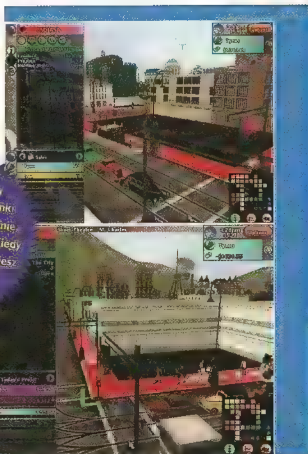
Wszystko to znajdziecie w Monopoly Tycoon, ale zasady planszowego oryginału potraktowane zostały

z dużą swobodą. Gra toczy się w mieście, które podzielono na kwartały - pola wyznaczane przez krzyżujące się ulice. Kwartały te są pokolorowane, a 2-3 tego samego koloru tworzą dzielnicę. Główną ideą Monopoly Tycoon jest budowanie na kwartałach budynków generujących zysk. Mogą to być zarówno bloki mieszkalne, jak i najróżniejsze sklepy czy miejsca rozrywki - kina, kawiarnie, bary. Na te inwestycje przeznacza się najwięcej pieniędzy, one też generują największy zysk.

## Wykup ziemi kawał

Dużą część wydatków pochłaniają opłaty za wynajem gruntu - na początku partyjki każdy z kwartałów należy do miasta, i to właśnie miastu płacić musimy słono za możliwość korzystania z jego przestrzeni. Jest na to jednak sposób - biorąc udział w aukcji można wykupić od miasta prawo użytkowania terenu na 25 lat. Wydaje się to o tyle opłacalne, że odpada nam wtedy konieczność płacenia czynszu, a dodatkowo możemy zbierać opłaty od konkurentów, którzy posiadają budynki na naszym gruncie. Taka inwestycja szybko się zwraca, tym bardziej że czasem można wykupić teren naprawdę za bezcen - wtedy, kiedy konkurenci nie są zainteresowani danym kwartałem. Dodatkowo, posiadając prawa do kwartału, możemy postawić na nim hotel. Przynosi to dwie korzyści - po pierwsze, kasę za wynajem hoteli, po drugie zaś, zatrzymuje turystów na noc w naszej okolicy, a to oznacza, że następnego dnia również kupią w naszym sklepie bułki, w naszym kiosku gazety, a w naszej restauracji obiad. Jeszcze większe korzyści daje wykupienie wszystkich kwartałów w danej dzielnicy. Tak samo jak kwartały, wykupywać można w Monopoly Tycoon pola specjalne - tzn. stacje kolejowe, elektrownie, gazociągi, sieci telefonów. Te inwestycje przynoszą zysk w zależności od liczby mieszkańców i budynków w mieście.

TIP: Na początku gry zainwestuj w budynki specjalne - elektrownie, stacje kolejowe itd. Kiedy miasto urośnie, będziesz zarabiał krocie.





Sklep na rogu. Tu sprzedają alkohol.



## Wirtualne miasto

Czas w świecie gry płynie bardzo szybko i naprawdę nie można się nudzić. Konkurenci nie próżnują: wykupują kwartały, budują nowe sklepy i apartamenty, a co jakiś czas pojawiają się losowe karty, z których możemy, na własne ryzyko, skorzystać. By nie było za trudno, gra wyposażona jest w mnóstwo narzędzi pomagających w rozgrywce - wykresów, statystyk; można nawet badać opinię publiczną, by zdecydować, czego najbardziej potrzebują mieszkańcy - a więc, co przyniesie największe zyski. Plansza, na której toczy się gra, oprawiona jest w bardzo ładną grafikę (nawet w rozdzielczości 1024 x 780 chodzi szybko), ulice pełne są ludzi i samochodów, a sympatyczną atmosferę zabawy buduje humor widoczny w animacjach i ciepły, spokojny jazz z lat 30-tych. Klimat w Monopoly Tycoon jest dużym atutem gry i wraz z ogromną miodnością sprawia, że od komputera trudno się oderwać. I to zarówno w rozgrywce dla jednego gracza, jak i w trybie multiplayer.

### Monopoly Tycoon

**Producent/Dystrybutor**
Infogrames/CD-Projekt

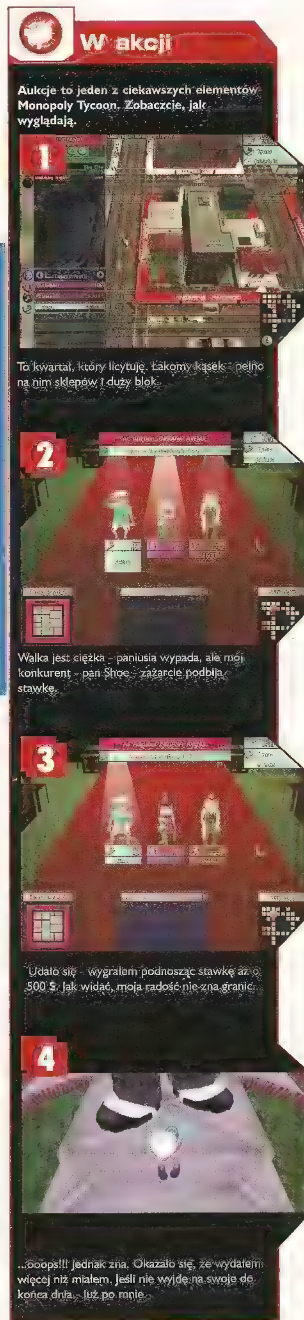
**Wymagania**
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 500 MHz, 128 MB RAM

Akcelerator TRK 3D

**Komentarze redakcji:**
Tymo: Jazz, jazz, jazz, jazz i jeszczeeeeee raaaaazz jaaaaaazzzzzzz!
Jah Jah: Nie wiem, co jest grane, ale od czasu, jak siadł przy komputerze, cały czas tak robi...
Func: Pewnie dał się wciągnąć. Ale wcale się nie dziwię, też siedziałem długo nad MT.

**Gatunek**
ekonomiczna

## W akcji



Aukcje to jeden z ciekawszych elementów Monopoly Tycoon. Zobaczcie, jak wyglądają.

1. To kwartał, który licytuję. Łakomy kąsek - pełno na nim sklepów i duży blok.

2. Walka jest ciężka - paniusia wypada, ale mój konkurent - pan Shoe - zażarcie podbija stawkę.

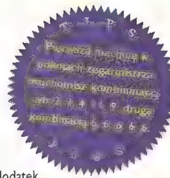
3. Udało się - wygrałem podnosząc stawkę aż o 500 $. Jak widać, moja radość nie zna granic.

4. ...ooops!!! Jednak zna. Okazało się, że wydałem więcej niż miałem. Jeśli nie wyjdę na swoje do końca dnia - już po mnie.

Watchmaker

# Zegarmistrz

## Stary zamek i tajemnicza machina - podstawa dobrej przygodówki







Czy ostatnio mieliście okazję zagrać w dobrą przygodówkę? Nie? Nic dziwnego, bowiem ostatnimi czasy w ramach gatunku panuje posucha. Na szczęście dla wszystkich spragnionych nowych łamigłówek wplatanych we wciągającą fabułę mam dobrą wiadomość - do sklepów trafił właśnie "Zegarmistrz", tytuł wydawany przez nowego polskiego dystrybutora gier, firmę Manta.

### Co dwie głowy...

W każdej grze przygodowej potrzebny jest główny bohater - tu jest aż dwoje. Darrel Boone, detektyw, który zawodowo rozwiązuje zagadki związane ze zjawiskami paranormalnymi, oraz Victoria Conroy, prawniczka przydzielona Boone'owi jako (niechciany) partner przez organizację Wielonarodowców. Ci ostatni mają dla naszych bohaterów zlecenie, które jest początkiem akcji w grze - w ciągu kilkunastu godzin, tak aby zdążyć przed zaćmieniem słońca, detektyw i prawniczka muszą odnaleźć zabytkowe wahadło, które w niepowołanych rękach może doprowadzić do końca świata. Uff!!! Trudno nazwać tę fabułę szczególnie odkrywczą i oryginalną, z drugiej jednak strony, niewiele jej można zarzucić - no, poza mętnymi tłumaczeniami, jak działanie wahadła może doprowadzić do katastrofy.

### W trzeci wymiar

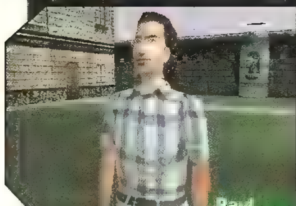
Tak jak większość gier przygodowych, które publikuje się ostatnio, również "Zegarmistrz" zrealizowany jest w pełnym 3D. Możemy więc obracać kamerą - unosić ją do góry i do dołu, a nawet przybliżać i oddalać plan. Taki "zoom" okazuje się przydatny w kilku momentach gry, kiedy należy zwracać uwagę na drobne szczegóły-wskazówki. Trzeba też przyznać, że engine nie zawodzi - jest ładny, dokładnie oddaje wygląd otoczenia, a na dodatek pracuje szybko i sprawnie nawet na nieco słabszych komputerach. Zresztą tak jak engine, również sterowanie jest dość elastyczne, np. po zamku można poruszać się zarówno za pomocą myszki, jaki i myszy, dzięki czemu wszyscy gracze powinni znaleźć odpowiadający im sposób wykonywania poszczególnych czynności. Ponadto rozwiązywanie zagadek, jak i ścieżka, która prowadzi do rozwiązania, nie są z góry ustalone - daleko tu co prawda do nieliniowości znanej chociażby z Blade Runnera, ale możliwość wykonywania zadań jednym z dwojga bohaterów, przy czym ci różnią się umiejętnościami, zdecydowanie wzbogaca grę.

### Główka boli

Dwóch bohaterów, znajdujących się pod kontrolą gracza, nie tylko wzbogaca, ale też komplikuje grę. Pewne zadania może wykonać np. tylko Darrel, zaś inne muszą być przedsięwzięciem wspólnym. W efekcie "Zegarmistrz" jest jedną z trudniejszych i bardziej wymagających gier przygodowych - na szczęście zagadki zazwyczaj są logiczne i jasno skonstruowane, a ich rozwiązanie nie zależy od dopisującego, lub nie, szczęścia czy "klikania wszystkiego wszystkim". Niestety gra ma kilka drobnych niedociągnięć - np. kwestie polskich lektorów czasami wydają się źle zinterpretowane, tak jakby nagrywające je osoby nie wiedziały, w jakiej sytuacji dany dialog będzie wykorzystany. Mimo to przyznać trzeba, że to bardzo solidna przygodówka, która na pewno ucieszy fanów gatunku.

### Postacie

**W trakcie gry poznamy mieszkańców zamku. Na pozór zdają się całkiem normalni, ale właściwie każdy z nich skrywa jakieś tajemnice.**



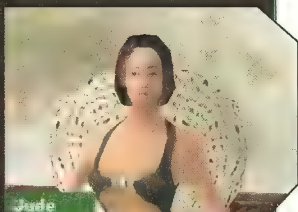

Zamkowy ogrodnik. Wydaje się sympatyczny i niezwykle pomocny, ale już po pierwszym ważnym zdarzeniu gry - eksplozji w szklarni - wiadomo, że nie mówi wszystkiego, co wie.




Pokojówka. Podoba się wszystkim mężczyznom choć urodą przypomina jeszcze młodą dziewczynkę. Spytajcie ją o jej nocne życie - być może dowiecie się czegoś bardzo ciekawego.




Kucharz. Czy rzeczywiście jest tylko marynarzem, który zamienił liny i kotwice na patelnię i chochlę? A może pożar statku, na którym pływał, nie był zupełnie przypadkowy?




Żona właściciela posiadłości. Najchętniej tylko by siedziała przy basenie i powoli sączyła drinki słomką. Jednak nawet i ona zna kilka sekretów zamku i jego mieszkańców.

### Zegarmistrz

**Producent/Dystrybutor**
Trecision/Manta

**Wymagania**
**minimalne:** PII 266 MHz, 64 MB RAM
**polecane:** PII 300 MHz, 128 MB RAM

Akcelerator 3D: TAK

**Komentarze redakcji:**
**Tymo:** Niezła przygodówka, tylko strasznie przypomina Gabriel Kinght 3.
**Jah Jah:** Dla ciebie wystarczy, żeby była przygodówka w 3D i od razu Gabriel Knight 3. Mi się podobała.
**Func:** To nie moja działka. Gdzie strzelanie? Gdzie obcy? Gdzie szybkość na maksa?

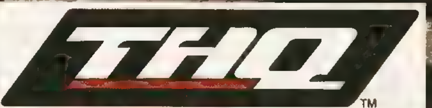
Gatunek: przygodowa




Action
PLUS
www.actionplus.com.pl


LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA


volition
V


THQ
TM

# Action PLUS





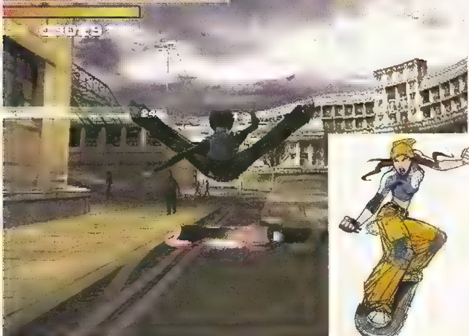
# Newsy konsolowe



## Desko... na start

Tym razem będzie deska, ale zabrakło w niej kółek - bowiem Airblade to sprzęt, który unosi się kilka centymetrów nad powierzchnią (niekoniecznie ziemi) i pozwala wykonywać takie same (o ile nie lepsze) ewolucje jak w przypadku deskorolki. Gra nie będzie kolejną kopią THPS, zamiast tego autorzy postarali się wpleść jazdę i wykonywanie ewolucji w większą historię, którą gracz będzie śledził z zapartym tchem. Szczegółów nie zdradzimy, ale zapowiada się ciekawie - nawet z obrazków.



## Prosto z Japonii

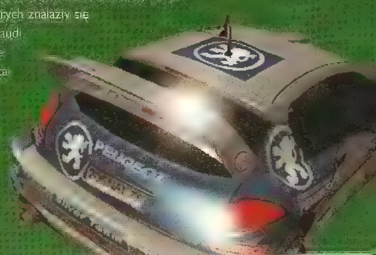
Sony Computer Entertainment Europe ujawniło listę gier, które w najbliższym czasie mają pojawić się na europejskich półkach sklepowych. Jak wiecie, problem w przypadku japońskich czy amerykańskich gier leży w tym, że działają one w systemie NTSC, zaś u nas obowiązuje PAL, dlatego na potrzeby naszego rynku trzeba gry specjalnie przygotowywać. A oto ich lista:

- Ecco the dolphin: Defender of the future (listopad 2001)
- Moto GP 2 (grudzień 2001)
- REZ (grudzień 2001)
- Head Hunter (grudzień 2001)
- Parappa the rapper 2 (styczeń 2002)
- Ace combat 4: Distant thunder (styczeń 2002)
- Everybody's Golf 3 (luty 2002)
- Space Channel 5 v.1 and v.2 (luty 2002)
- Vampire Night (luty 2002)
- ICO (marzec 2002)
- F-355 Challenge (marzec 2002)
- Virtua Fighter 4 (marzec 2002)
- Tekken 4 (wiosna/lato 2002)
- Smash court tennis: Pro tournament (wiosna/lato 2002)
- Ape Escape 2 (wiosna/lato 2002)

## Rajd mistrzów



Activision poszerza ofertę tytułów rajdowych, tym razem mając w ręku licencję na wydarzenie zwane Race of Champions. Te trzydniowe zawody gromadzą najlepszych kierowców z całego świata, którzy ścigają się parami na torach w kształcie cyfry 8 (mniej więcej). Podobno filmy w grze robią wrażenie. Wspaniałe powtórki w stylu telewizyjnym, dynamiczna sceneria, no i samochody od 24 producentów, wśród których znalazły się toyota, ford, porshe czy audi. Nie zabraknie oczywiście quasi-inteligentnego pilota oraz trzydziestu najlepszych kierowców świata. Podobno gierka ma się pojawić na wiosnę.



# Deskorolkowcy na start



Miłośnicy desek na kółkach chyba nie mogą narzekać na PS2. Ledwo obiecano im trzecią część THPS, a już w zapowiedziach KCEO pojawił się kolejny skejtowy tytuł, czyli ESPN X GAMES Skateboarding. Wydawało się, że widmo nadchodzącego Tony'ego powinno odstraszyć wszystkich od tej tematyki, okazuje się jednak, że jest inaczej.

Założenia tej gry są bardzo podobne do THPS. Gracz wciela się w skatera i bierze udział w przeróżnych wydarzeniach sportowych, jak i pokonuje ulice miast, wykonując różne zadania. Postępy w grze pozwalają na odblokowanie nowych trików, zawodników, tras czy na zakup lepszej deski lub kółek.

Tym, co ma przyciągnąć graczy do ESPN X GAMES Skateboarding, jest zróżnicowanie zadań, dużo większa swoboda ich wykonywania i to nienazwane COŚ, co przykuwa do



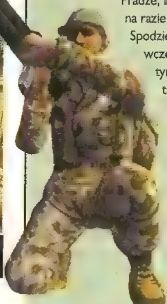




# Nowa Lara



Core Design ujawnił nowe szczegóły dotyczące Tomb Rider: Next Generation. Gierka ma być przygodówką z historią podobną do tej w X-Files. Lara zostaje niesłusznie oskarżona o morderstwo i jest ścigana, niestety nie tylko przez policję. Ucieka do Paryża i tam spotyka się z ludźmi, którzy być może wyjaśnią jej, kto i dlaczego ją wrobił. Akcja gry będzie się toczyła w dwóch dokładnie wymodelowanych miastach - Paryżu i Pradze, a celu rozgrywki na razie nie zdradzimy. Spodziewajcie się jednak czegoś całkowicie innego niż we wcześniejszych przygodach pani archeolog. A jeśli już o tym mowa, to trzeba napisać, że pojawi się tajemniczy facet, którym będzie można pokierować, zaś poziomy będą całkowicie nieliniowe, więc w końcu gracz będzie miał pełną swobodę ruchów. Ciekawostką jest również fakt, że Lara będzie się uczyła, czyli im częściej będziemy wykonywać jakąś czynność, tym lepiej nasza bohaterka będzie sobie z nią radziła.



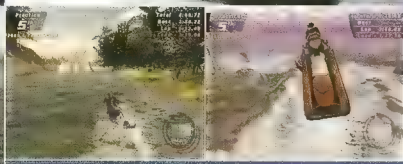
Ale to wszystko na razie w ramach spekulacji - Tomb Rider: Next Generation pojawi się pod koniec przyszłego roku.

# Splashdown - obrazki

W poprzednim numerze uraczyliśmy was zdjęciami pań promujących tę grę. Tym razem zobaczcie, z czym będziecie mieli do czynienia na ekranie telewizora. Może nie wygląda to tak samo apetycznie, ale zapowiada się całkiem miło.





# Grand Theft Auto 3 vs Stuntman

## Dwie najciekawsze nadchodzące samochodówki. Która daje większego kopa?

O ile pamięć macie sprawną tak jak my, to przypominacie sobie zapewne, że w poprzednim numerze uraczyliśmy was porównaniem dwóch gier. Doszło wtedy do małego - i nie do końca rozstrzygniętego - starcia między zawodnikami wielkiego formatu, czyli Tekkenem 4 i Virtua Fighterem 4. Dziś przedstawiamy coś odrobinę innego - odrobinę, bo w obu porównywanych grach akcji będzie sporo, tylko że zamiast na ringu, będzie się ona toczyła w betonowej dżungli wielkich metropolii. Cechą wspólną tego i poprzedniego tekstu będzie fakt, że żadna z gier, o których mówimy, jeszcze nie jest dostępna na domowe konsole. Podgrzewanie atmosfery to jest to, co tygryski lubią najbardziej.

### KRÓTKA PREZENTACJA

Po pierwsze, trzeba obie gry przedstawić. Tytuł pierwszej z nich - Grand Theft Auto - reprezentuje silną obecnie markę, która u wielu graczy wywołuje przyspieszony puls. Całkiem słusznie, bo gry z tej serii okazały się wielkimi przebojami, które do dziś wracają na ekrany telewizorów i monitorów. Tytuł drugiej gry niekoniecznie coś wam powie - jest ona na rynku nowa. Jednak wszyscy powinni znać twórców Stuntmana. Panowie ci uraczyli nas do tej pory dwoma świetnymi grami, czyli Destrucion Derby i Driver. Tym razem posunęli się jeszcze dalej - zaraz dowiecie się, w jaki sposób.





Grand Theft Auto 3

### ODROBINA HISTORII

Seria GTA liczy sobie już kilka lat. Pierwsze dwie części (i dodatki do nich) charakteryzowały się tym, że kamerę umieszczono nad miejscem akcji, czego wcześniej nie było. Gracz wcielał się w rolę przestępcy, który miał do wykonania różne zadania, a środkiem służącym do ich realizacji były kradzieże

samochodów. Trzeba było "pożyczać" auta i przemierzać ulice Liberty City, walcząc z innymi uczestnikami ruchu w korkach, z policją i innymi przeszkodami.




Stuntman jako seria nie ma swojej historii, jednak ludzie z Reflections to inna sprawa. Ci zawsze kochali samochody - klasyczne i do tego zniszczone. Ich pierwsza gra,







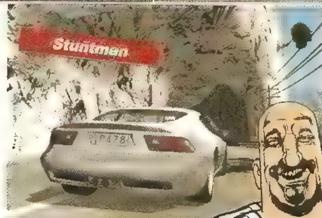



Destrucion Derby, sadzała gracza za kierownicą samochodu, by ten ścigał się z innymi zawodnikami. Jedyną cechą różniącą DD od innych wyścigów była możliwość kompletnego zniszczenia przeciwników, co często było również celem samym w sobie. Kolejna gra Reflections przeniosła nas do miasta - jako tytułowy Driver, czyli kierowca, wykonywaliśmy różne zadania na rzecz ciemnych charakterów w grze. Polegało to na jak najszybszym przemierzaniu ulic wielkiego miasta i prawie zawsze kończyło się spektakularnymi pościgami policyjnymi. Nie brakowało oczywiście masy kraks, karamboli, zderzeń i wszelkich związanych z nimi atrakcji.

## PREZENTACJA NOWEGO

Gran Theft Auto 3 to pierwsza gra z tej serii, która rozgrywa się całkowicie w trzech wymiarach - i wydaje się, że już sam ten fakt na pewno przyciągnie do niej wielu graczy, choć przecież nie widoczki są najważniejsze. Liczy się to, że zasada gry nie uległa większym zmianom. Znów trzeba będzie kraść auta, użerać się z policją (ale nie tylko) i wykonywać zadania. Tyle tylko, że teraz wszystko będzie miało dużo większy rozmach i stanie się bardziej skomplikowane, żeby nie powiedzieć - realistyczne.

Stuntman będzie trochę podobny do Drivera, ale podobieństwo to będzie naprawdę niewielkie. Tak jak w poprzednich grach Reflections, gracz siądzie za kółkiem pojazdu (bo nie tylko o samochodach tu mowa) i będzie wyczyniał z nim cuda, które zwykłemu kierowcy nawet nie przyszłyby do głowy. I to właśnie będzie clou gry, zresztą jak zwykle w przypadku Reflections. Oczywiście




zadbano też o to, by nowa gierka stała na poziomie, jakiego wymagają od niej dziś gracze. Ale czego innego można się było spodziewać?

## HISTORYJKI

W obu przypadkach są one równie nieskomplikowane. Akcja GTA 3 ponownie toczy się w Liberty City, a gracz jako przestępca (kto wie - może posadzili go za udział w poprzednich częściach gry) ma to szczęście, że furgonetka, którą jest przewożony, ulega wypadkowi. Nasz bohater oczywiście ucieka, ■ przy okazji poznaje współwięźnia - faceta, który ma kilka znajomości w lokalnym półświatku. Ta właśnie znajomość przyczyni się do podjęcia naszego pierwszego zlecenia - będzie pierwszym krokiem w wielkiej karierze przestępczej.

Stuntman, tak jak Driver, czyni gracza kierowcą. Tyle tylko że tym razem jest to kierowca, który szaleńcze ewolucje z pomocą pojazdu traktuje jako źródło utrzymania lub dość ekstrawagancki sposób popełnienia samobójstwa. Krótko mówiąc, jest kaskaderem odpowiedzialnym za widowiskowe sceny w filmach. Kręcenie scen filmowym jest motywem przewodnim gry - poczynając od udziału w niskobudżetowych, wręcz "garażowych" produkcjach gracz będzie piął się w górę po szczeblach kaskaderskiej kariery filmowej.

## ROZWÓJ AKCJI




W wypadku GTA 3 niewiele wiadomo na temat historii, która będzie w niej opowiedziana. Na razie autorzy zmuszają nas, byśmy się zadowolili garścią ogólników, więc musi to wystarczyć. Gracz, mając kompletną swobodę ruchów, będzie musiał, aby popchnąć akcję do przodu, wykonać ogromną (jaką dokładnie - nie wiadomo) liczbę zadań pierwszo- i drugorzędnych. Środki, jakie będzie stosował do tego celu, nie będą się zbytnio różniły od tych z poprzednich części, jednak pojawi się kilka zmian. Przede wszystkim Libery City w końcu dorobiło się podziału doby

na dzień i noc - i jak nietrudno zgadnąć, element ten będzie miał spory wpływ na sytuację widoczną na ekranie. Niektóre zadania będzie można wykonać tylko o określonej porze dnia - w nocy dużo łatwiej można znaleźć ludzi problematycznych niż spokojnych itp., itd. Kolejną innowacją będzie pojawienie się garażu, który stanie się bazą wypadową gracza, jak i miejscem, gdzie dokonywany będzie zapis stanu gry. Tam też należy parkować skradzione pojazdy, które zamierzamy wykorzystać w późniejszym czasie. Niektóre zadania będą wymagały użycia specyficznych wozów, warto więc wcześniej przygotować się do ich prowadzenia. Na


Grand Theft Auto 3



koniec jeszcze jedna rzecz, jaka pojawiła się w jednej z zapowiedzi - nie mamy pojęcia, czy to jedyny tego typu smaczek w grze, ale chyba będzie można znaleźć ich więcej. Otóż gdy znudzi się nam życie przestępcy, będziemy mogli od niego odpocząć i zająć się - na przykład - pracą taksówkarza, która może nie jest tak dochodowa jak nasze poprzednie zajęcie, ale za to pozwala uniknąć problemów z policją itp.

Historia w Stuntsmanie jest - przynajmniej pozornie - dużo prostsza. Całą grę podzielono na etapy - wspomniane wcześniej sceny w filmach. Każda z nich wymaga od gracza poprowadzenia innego rodzaju pojazdu, wykonania innych ewolucji i na innym terenie. Oczywiście z zadania na zadanie jest coraz trudniej. Poszczególne sceny kończy nie tylko filmowy przerywnik, jest to również dostęp do kolejnej misji. Dodatkową korzyścią jest odblokowanie specjalnych etapów, o których na razie zbyt wiele nie wiadomo, ale znając spaczoną wyobraźnię ludzi z Reflections, można się spodziewać naprawdę ciekawych rozwiązań. Rozgrywka będzie polegała na jak najbardziej spektakularnym przejechaniu terenu, gdzie kręcona jest dana scena. Przed zajęciem miejsca za kółkiem dowiemy się, w których miejscach rozmieszczone są kamery, i ruszamy przed siebie. Umieszczenie kamer jest o tyle istotne, że to właśnie przed nimi mamy zaprezentować dane ewolucje. Im bliżej kamery i im bardziej spektakularna ewolucja, tym więcej otrzymujemy punktów. Ale trzeba uważać - zabicie kamerzysty nie wchodzi w rachubę, zatem potrzebna będzie precyzja, jak i wyobraźnia, poza tym mamy pełną dowolność.

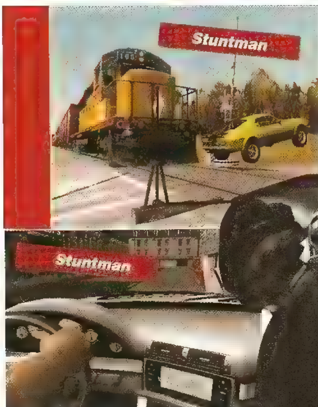
## OTOCZENIE

Akcja GTA - jak już zapewne wiecie - będzie się rozgrywać w mieście. Liberty City to nie mała mieścinka, więc samo zapoznanie się z terenem akcji zajmie sporo czasu. Ten z kolei podzielono na cztery obszary, dzielnice, które różnią się nie tylko wyglądem. Wystarczy logicznie rozumować, aby samemu stwierdzić, czym różni się prominencka dzielnica willowa od dystryktu przemysłowego - pełnego fabryk, magazynów i odrapanych kamienic. Oczywiście nie będziemy oglądać tylko budynków i ulic. Wkoło pełno będzie samochodów i ludzi


Stuntman


Stuntman

mających swoje sprawy do załatwienia, będzie też policja, konkurencja, zaułki pełne oprychów, słowem - miasto jak miasto.


Stuntman

Stuntman

Większość etapów Stuntmana rozgrywa się w sztucznie przygotowanym otoczeniu miejskim, ale nie raz trzeba będzie przenieść się w plener czy jeszcze dziwniejsze miejsca. Ogólnie rzecz biorąc, otoczenie, w jakim będziemy grać, przedstawia się bardzo ciekawie, szczególnie jeśli wziąć pod uwagę jego przygotowanie pod wykonywane przez nas kaskaderskie zadania. Nic jeszcze nie wiadomo na temat dynamiki terenu, po którym będziemy się poruszać, czyli upadających latarni, latających kubłów na śmieci itp., ale spodziewamy się, że wszystko będzie w porządku.

## POJAZDY

W tym przypadku nasze informacje są najbardziej skromne. W GTA oprócz możliwości poruszania się na własnych nogach będzie również można ukraść każdy pojazd, jaki tylko znajdziemy - od motorynki po szkolny autobus. Dostępność pojazdów ma być różna w zależności od dzielnicy, w jakiej szukamy, ale nie możemy powiedzieć nic więcej na temat ich ilości i różnorodności.

Podobnie ma się sprawa w przypadku Stuntmana. Ilość pojazdów czy możliwość wyboru któregoś przed akcją - to jedna wielka niewiadoma. Wiadomo natomiast, że na pewno nie będą to tylko i wyłącznie samochody. Sami popatrzcie na obrazki - widać tam trójkołowce, transportery opancerzone i wiele innych wózków. Zapowiada się zatem ciekawie, szczególnie że autorzy zadbali o jak najlepsze odwzorowanie modeli i co najważniejsze w tej grze - wpływ uszkodzeń na zachowanie prowadzonego pojazdu.

## WIDOCZKI

No, sami widzicie, wszystko ładne i piękne, pełne szczegółów i w ogóle. Jednak dopóki nie zobaczymy obu gier w akcji, nie powiemy nic więcej na ten temat.

## PODSUMOWANIE

Sami chyba przyznacie, że porównanie obu tych gier nie może w żaden sposób przebiegać na zasadach pojedynku. W każdej z nich cel jest inny, sposób realizacji również - inne są założenia... wszystko oprócz dwóch elementów wspólnych, czyli AKCJI i jeszcze raz AKCJI. Obie gry zapowiadają się tak samo ciekawie i obie na pewno staną się niesamowitymi przebojami, podbijając wszelkie listy przebojów. Nie zaoszczędzicie na dwie naraz?

# Red Faction

**Samodzielne ukończenie "Red Faction" nie jest szczególnie trudne. Mówiąc wprost - najczęściej należy iść tam, gdzie można. Aby jednak rozgrywka nie była zbyt monotonna, twórcy przygotowali kilka momentów, w których trzeba się chwilę porozglądać i zastanowić nad znalezieniem dalszej drogi. Ta solucja powinna wam ułatwić zadanie.**

Na początek kilka ogólnych rad. Jeśli zauważycie gdzieś na ścianie czy pulpicie przełącznik, przycisk lub wajchę z zielonym obramowaniem, użyjcie go. Prawie zawsze jest to niezbędne, aby przejść do dalszej części rozgrywki. Jeśli nie będziecie mogli otworzyć jakichś drzwi lub bramy, sprawdźcie, czy za pomocą materiałów wybuchowych można utworzyć tunel obchodzący przeszkodę. Starajcie się usuwać wrogów cicho i dyskretnie, a ciała ukrywajcie. Wzbudzenie alarmu na niektórych planszach oznacza naprawdę spore kłopoty. Strzał w głowę wroga jest najszybszą metodą na pozbycie się go. W zasadzie zalecałbym też likwidowanie kamer. Więcej z nich kłopotu niż pożytku. Pilnujcie, abyście na planszach, które rozgrywają się w atmosferze Marsa, nie stracili pancerza, gdyż wtedy Parker zaczyna się dusić w rozrzedzonym powietrzu i co za tym idzie, traci siły. Po wejściu do pojazdu kierujcie się drogą wyznaczoną przez światła na ścianach czy podłodze. Nie włączajcie przypadkiem przycisków z napisem "ALARM!". To może wam tylko utrudnić życie. I na koniec rada najważniejsza - często zapisujcie stan gry.

## Level 1: The Mines of Ultor

**Stage 1**

Zaczynasz w punkcie oznaczonym gwiazdką. Po zdobyciu pierwszej broni rozpocznij eksplorację chodników kopalni. W miejscach oznaczonych kółkiem z krzyżem w środku możesz przebić się do sąsiednich pomieszczeń. Kieruj się korytarzami prowadzącymi w górę - w kierunku "Guard Station".

**Stage 2**

Po załatwieniu gościa z rakietnicą wskocz do wody i wyjdź z drugiej strony pomieszczenia. Po przejściu przez duże wrota idź dalej. Dotrzesz do pomieszczenia, gdzie znajduje się pojazd wiertniczy. Możesz dalej pojechać w jego wnętrzu - niestety niedaleko. Nie przebijesz zapory energetycznej, ale przejdziesz na piechotę przez drzwi po lewej stronie. Kieruj się do małych drzwi na wprost.

**Stage 3**

Po wyjściu po cichutku z tunelu bez zbędnej strzelaniny powinieneś przejść pomostem do następnego tunelu. Po wyjściu z niego dobiegnij do dużej platformy, która zjedzie na dół. Pojedź nią w górę.

## Level 2: The Barracks

**Stage 1**

Po zejściu z platformy idź tunelem. Wrota do baraków otworzysz przyciskiem w środku budki wartowniczej. W jednym z pomieszczeń natkniesz się na działko, będziesz mógł z niego skorzystać. W innym będzie uwięziony górnik. Klucz do jego celi znajduje się na stole w tym samym pomieszczeniu.

Łażąc po schodach dotrzesz na trzecie piętro. Jest tam duża sala z działkiem wyposażonym w pociski eksplodujące. Użyj go. Na dole kieruj się do drzwi z napisem "Cafeteria". Dotrzesz do pomieszczenia z szybem wentylacyjnym. Wejdź do środka i dalej na korytarz. Na jego końcu małą drabinką po lewej wejdź wyżej i dojdź do zalanego szybu windy. Wejdź drabinką do góry. Gdy dotrzesz do uszkodzonego miejsca, zejdź na gzyms niżej. Będą przy nim drzwi, którymi dotrzesz do drugiego szybu. Wspinaj się dalej w górę. Po gzymsie wejdź do pokoju.

**Kilka map i informacji o poziomach. Powtarzające się oznaczenia na mapkach:**

- M - pakiet medyczny (Medkit)
- A - opancerzenie (Armor)
- D - wiertacz (Driller)
- W - broń lub amunicja (Weapons & Ammo)
- E - skafander (Envirosuits) lub wyjście z pomieszczenia
- T - kolejka (Tram)
- C - transporter (PC - Personal Carrier)
- ★ - start
- ● - winda
- ■ - szyb wentylacyjny
- ▲ - tarcza (Riot Shield)
- drzwi (Door)
- X - miejsce, gdzie można przebić się ładunkiem wybuchowym
- schody (Stairs)
- okno (Window)

## Level 3: Get to the Shuttle!




**Stage 1**
Zamknięte drzwi z napisem L-3 możesz otworzyć z pokoju kontrolnego. Do pokoju dostaniesz się albo przez drzwi po lewej stronie, albo szybem wentylacyjnym z wejściem też po lewej stronie. W pokoju kontrolnym otwórz drzwi. Idź dalej, aż dotrzesz do windy prowadzącej do "Docking Bay East".

Level 3 Stage 2

Level 3 Stage 3

**Stage 3**
Przy wrotach z napisem "Restricted Area 3" przygotuj się, gdyż za nimi czeka duży i nieźle uzbrojony Bot. Po użyciu kilku rakiet skorzystaj z małych bocznych drzwi, aby dostać się wyżej. Znajdziesz tam pomieszczenie z pulpitem i przyciskiem otwierającym duże wrota. Za nimi będzie czekała winda.

**Stage 2**
Tu okaże się, że nie zdążyłeś na statek odlatujący z innymi rebeliantami. Aby przejść dalej, musisz pójść do "Control Room" i przyciskiem na pulpicie zamknąć wrota hangaru. Następnie do windy i w dół.



## Level 4: In Search of the Red Faction Base

**Stage 1**
Zjeżdżając windą zauważysz, że w szybie na jednej ze ścian jest umieszczona drabinka. Gdy winda zjedzie na głębokość 100 metrów, wejdź na drabinkę, potem w porośniętą roślinami dziurę. Wyjdziesz z niej na skalną półkę, na której ktoś nieopatrznie pozostawił karabin snajperski. Gdy już zrobisz z niego właściwy użytek, a następnie zejdziesz na dół, przekonasz się, że brama jest uszkodzona. Użyj ładunków wybuchowych. Dwie, trzy sztuki i obchodzimy wrota. Dochodzimy do kolejnej półki skalnej i zdejmujemy upartego snajpera. Teraz długi skok w dół, do wody. Wychodzimy na przeciwległym brzegu i idąc za lampami wspinamy się na górę. Idź dalej, aż dotrzesz do pionowego szybu otoczonego metalową rampą. W jednym miejscu rampa ta dochodzi do skalnej ściany. Tam też dochodzi rynna z szybu. Należy na nią wskoczyć, podejść do środka szybu i spaść w dół.




**Stage 2**
Gdy dotrzesz do planszy z wagonikiem kopalnianym, najpierw za pomocą pulpitu włącz wagonik, potem szybko do niego wskocz, a gdy będzie jechał w górę, wyskocz do szybu wentylacyjnego z dużym wiatrakiem. Schyl się i przejdź w głąb szybu. Dojdziesz do kolejnego wiatraka, a kiedy go miniesz, spadniesz na platformę pod nim. Po drabinkach wejdź na górę. Na jednej z platform znajdziesz przycisk na ścianie. Wyłącza on chwilowo duży wentylator w suficie. Szybko wejdź po drabince na wyższą platformę i wskocz na łopatkę wentylatora, zanim ten ruszy. Po łopatce przejdź na środek wiatraka, zeskocz na drugą łopatkę i po niej dojdź do przeciwległej platformy. Wejdź do kolejnego szybu wentylacyjnego. Wyjdziesz z niego w jaskini z kruszarką skał. Idziesz dalej do ruchomego pomostu. Jeśli most jest schowany, strzel w przełącznik na ścianie po drugiej stronie przepaści.









## Level 5: Geothermal Plant

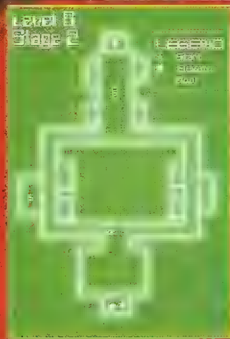
**Stage 1**
Dojdź do instalacji elektrowni geotermicznej. Musimy dokonać jej sabotażu. W tym celu należy uszkodzić pięć systemów.

1) "Water Control". W pomieszczeniu kontrolnym tego systemu zejdź na dół i na pulpicie włącz przycisk.
2) "Lava Control". W tym pomieszczeniu odnajdź rzekę lawy za siatką drucianą. Przy niej, na ścianie, jest zawór. Przekręcenie go uszkadza ten system.
3) "Turbine Room". Po zejściu na dół pomieszczenia znajdziesz kolejny zawór. Oczywiście przekręć go.
4) "Water Reclamation". Będą tu stały dwie duże pompy. Zniszcz je za pomocą materiałów wybuchowych.
5) "Main Control". Tu podejdź na samym końcu. Będzie tam technik, który pomoże nam uszkodzić system. Najpierw odszukaj pulpit z przyciskiem, a następnie jednocześnie z technikiem wciśnij przycisk.

**Stage 2**
Po zniszczeniu systemów wróć do drzwi, których wcześniej nie udało się otworzyć. Prowadzą do podziemnej przystani. Wskocz na rusztowanie, na którym podwieszona jest łódź. Po rusztowaniu dojdź do przycisku pozwalającego ręcznie zwolnić zaczep, na którym się ona znajduje. Gdy łódź będzie w wodzie, wsiądź do niej i zacznij podróż. Podążaj za białymi światłami. Gdy dotrzesz do podwodnej instalacji, przez tunel wpłyń do wewnętrznego basenu. W korytarzu skieruj się do śluzy prowadzącej na dół. Dotrzesz do stacji kolejki. Uruchom ją, a dotrzesz do schodów prowadzących w górę. Obok nich będzie czekał jeden z rebeliantów.

## Level 6: Administrative Complex

**Stage 1**
Rebeliant odbierze nam broń i skafander. Tę część będziemy musieli przejść uzbrojeni wyłącznie w pistolet z tłumikiem i własny spryt. Unikaj strażników i kamer. Idź w prawo. Dostań się do windy na końcu korytarza.




**Stage 2**
Na tym poziomie musisz dostać się do kolejnej windy. Najlepiej zrobić to ze schowaną bronią. Po wyjściu z windy - na wprost, prawymi schodami w górę. Dalej prosto, zejdź prawą stroną kolejnych schodów i biegiem do windy na wprost.




**Stage 3**
Na tym poziomie jest gęsto od kamer. Musisz je likwidować, ale uważaj, by nie wejść w zasięg któregoś z obiektywów. Postaraj się dyskretnie dotrzeć do sali, gdzie będzie wejście do biura Gryphona. Zabierz go z biura i postaraj się w całości doprowadzić do wyjścia w dalszej części poziomu.






## Level 7: Escorting Gryphon

**Stage 1**
Wyprowadź Gryphona do podziemi. Pomoże ci wyłączyć pierwszą zaporę energetyczną. Następnie przyciskami wyłączy zaporę w sterowni. Gdy dojdziesz do warsztatu naprawczego, poszukaj magazynu części zamiennych. Z boku będzie winda z kolejnej sterowni, skąd odblokujesz wrota wyjściowe z magazynu i kolejną zaporę. Gdy już oczyścisz magazyn, Gryphon pokaże ci ukryte za skrzyniami przejście. W ten sposób dotrzesz do kolejnej bramy. Tu niestety strażnicy stracą zaufanie do naszego zakładnika i dalszą drogę będziesz musiał wybić ogniem. W pomieszczeniu za wrotami trafisz na sterownię i zamkniętą śluzę. Granatem poszerz okna sterowni i po wejściu do niej za pomocą przycisku na ścianie otwórz śluzę. Wprowadź do niej Gryphona i ponownie wciśnij przycisk, dzięki czemu otworzą się drugie drzwi śluzy. Tak dojdziesz do windy, która zwiezie cię do dużej sali. Na jej środku znajdziesz kolejny pojazd, tym razem latający. To Asy Fighter. Z sali wylatujesz, korzystając z drzwi w suficie.

### Załatwianie Bota

Podejdź do środkowych wrót, które prowadzą na dużą salę z Botem. Gdy je otworzysz, musisz wycofywać się, prowadząc cały czas ogień.

Bot będzie powoli podążał za tobą. Gdy już dojdziesz do dużej sali z wrotami w podłodze, musisz pobiec w lewo i wspiąć się po drabince do platformy kontrolnej.

Za pomocą przycisku "Fan Control" uruchom wentylator w suficie sali, a następnie przyciskiem "Incinerator Door" otwórz wrota w podłodze.

Podmuch wentylatora zepchnie Bota do szybu z lawą i w ten sposób pozbędziesz się kłopotu.









**Stage 2**
Dolecisz do olbrzymiej skalnej sali z zabudowaniami. Po usunięciu przeciwników wyląduj i idź do windy z lewej strony.

**Stage 3**
Kolejna trudna plansza. Najpierw musisz zaprowadzić Gryphona do platformy wyglądającej jak przeszklona sterownia. Na poziomie tym są trzy wrota prowadzące do olbrzymiej sali, w której przebywa bardzo wredny i uparty Bot. Opis, jak go załatwić, znajdziecie w ramce. Po zniszczeniu Bota zjawią się rebelianci. Przejmą Gryphona, ale ciebie zostawią. Dalej będziesz musiał radzić sobie sam.

## Level 8: Medfac

**Stage 1**
Schodzisz na dół sali, gdzie są otwarte wrota. Zauważysz, że na jednej ze ścian jest drabinka. Trafisz nią do szybu wentylacyjnego. Dotrzesz nim do poziomu medycznego. Najpierw przez korytarze kierujesz się do drzwi oznaczonych napisem "Security Checkpoint". Następnie kolejnymi korytarzami i rampami udaj się do biura, w którym będzie siedział facet przy biurku. Zastrzel go, by za pomocą przycisku na jego biurku odblokować drzwi do zastrzeżonego obszaru (Restricted Access).

**Stage 2**
Po skorzystaniu z windy spotkasz okrutnego doktora Capeka. Niestety nie zdołasz mu nic zrobić.

## Level 9: Chasing Capek

**Stage 1**
Pobiegnij za uciekającym oprawcą. Będziesz wędrował korytarzami, półkami skalnymi, przez zalane jaskinie, zatopione tunele, aż dotrzesz do sali z reflektorami na dnie. Uważaj, bo po drodze natkniesz się na miejscową faunę. W zalanej sali z reflektorami za skałami będzie ukryty kolejny korytarz.

## Level 10: Capek's Zoo

**Stage 1**
Wędrując dalej, dotrzesz do samochodu terenowego. Za pomocą działka na platformie oczyść teren, a następnie wskocz za kierownicę i pojedź dalszymi tunelami. Dotrzesz do sali z solidną kratą. Aby ją otworzyć, wykuj przejście obok, a gdy będziesz po drugiej stronie, za pomocą pulpitu przesuń ją. Dotrzesz do ruchomego mostu - będzie zablokowany. Skocz w głęboką wodę przez dziurę w podłodze jaskini. Podążając za światłami, dotrzesz do zalanej pieczary. W suficie będzie dziura z drabinką.

## Level 10: Capek's Zoo

**Stage 2**
Trafisz do hangaru. Tam, korzystając z przycisku na pulpicie ściennym, spuść łódź podwodną i dalszą podróż odbędziesz w bardziej komfortowych warunkach.

**Stage 3**
Dotrzesz do kolejnej sali z dziurawym sufitem. Po zrobieniu małych porządków kieruj się do korytarza przegrodzonego dwoma pionowymi prętami. Na jego końcu czeka cię duża niespodzianka. Zlikwiduj ją, strzelając z karabinu długimi seriami prosto w pysk stwora.

## Level 11: Capek's Inner Sanctum

**Stage 1**
Dalej możesz pójść prosto albo otworzyć kratę w podłodze i zejść na dół. Jeśli wybierzesz tę drugą drogę, spotkasz kolejnego stwora. Tak czy inaczej, dotrzesz do przepaści, nad którą będzie przerzucony most i kładka. Korytarzami dotrzesz do windy.

**Stage 2**
Na kolejnym poziomie, oprócz kolejnych korytarzy, znajdziesz też cele, gdzie będą przetrzymywane obiekty nieudanych eksperymentów Capeka.

**Stage 3**
Po wyjściu z windy czeka cię jeszcze garstka strażników, a trochę dalej laboratorium, gdzie spotkasz samego Capeka. Strzelaj ostro, aż sprowadzisz go na dół. Jeśli zabraknie ci pocisków, szybko skocz do drzwi w górnej części pomieszczenia. Zaraz obok nich ktoś urządził mały składzik. Gdy już rozliczysz się ze złoczyńcą, wyjdź przez drzwi w górnej części sali. Dojdziesz do śluzy.

## Level 12: A Canyon Ride to the Comm Center

**Stage 1**
Dotrzesz do samochodu terenowego. Za kierownicą będzie czekał jeden z rebeliantów. Stań przy działku dżipa i oczyszczaj drogę przejazdu. Gdy dojedziesz do końca kanionu, zauważysz łagodne zbocze z leżącym na nim głazem. Zasłania on przejście do korytarza. Na jego końcu znajduje się jaskinia z oczkiem wodnym. Zanurkuj w nim. Dalej wędrując korytarzami i półkami skalnymi stopniowo wespnij się ku górze.

Będąc na najwyższej półce, wejdź do rozwalonej wcześniej kratki wentylacyjnej. Przeskocz na półkę skalną obok, a następnie, używając eksplodujących zabawek, przebij się do szybu wentylacyjnego i powędruj nim w górę.

## Level 13: The Comm Center

**Stage 1**
Mnóstwo przeciwników, a na końcu - winda.

**Stage 2**
Korzystając ze schodów skieruj się na górę do centrali komunikacyjnej. Podejdź do terminala pod oknem, obok napisu "Satellite Control", i użyj go. Tymi samymi schodami wycofaj się w dół i idź do śluzy.



## Level 14: Destroy the Missile Battery







**Stage 1**

Po wyjściu z windy trafisz na poligon, gdzie testowana jest nowa broń. Przebij się przez ten teren, wejdź do bazy i korytarzem zejdź w dół do kolejnej śluzy. Trafisz do tunelu podziemnej kolejki. Dojdziesz nim do składziku sprzątacza, a z niego na peron. Po opróżnieniu peronu ze zbędnych pasażerów wejdź do wagoniku kolejki.

**Stage 2**

Wagonik zatrzyma się na peronie. Jeśli masz sporo energii, pancerz, amunicję, trochę czasu i palasz żądzą krwi, możesz z niego wysiąść i chwilkę zaszaleć. Jeśli nie, jedź dalej. Wysiądź. Idź przez drzwi prowadzące do "Security Station". W środku będzie przycisk otwierający wrota prowadzące dalej. Gdy będziesz przeszukiwać pomieszczenia, trafisz do sali z terminalem uruchamiającym baterie rakietowe. Po dokonaniu sabotażu wyrzutni biegiem wróć na peron i wejdź do wagonika.

## Level 15: Getting on the Shuttle




**Stage 1**

Wagonik rozbija się. Wyjdź przez okienko w dole przechylonego wagonu. Dotrzyj do transportera gąsienicowego. Wejdź do niego i wyjedź drzwiami z napisem "Airlock". Skieruj się do portu kosmicznego. Spiesz się, żeby zdążyć na start promu. Gdy dojedziesz do portu, wyskocz z transportera i małymi drzwiami idź do pomieszczenia, gdzie ładowane są bagaże. Wskocz na pas transmisyjny. Małą windą wjedź w górę i wejdź do wnętrza promu. Pobiegnij na koniec sali i kolejną windą wjedź na wyższy poziom. Po lewej stronie w podłodze będą rozsuwane drzwi. Gdy podejdziesz, odsłoni się mały schowek. Wejdź tam. Prom startuje.

## Level 16: The Ultor Space Station




**Stage 1**

Wyjdź ze schowka. Kierujesz się do okrągłych drzwi. Zaprowadzą cię one do korytarza z kolejnymi okrągłymi drzwiami. Za nimi jest pionowy szyb oświetlony na żółto. Najpierw idź w górę do "Command Center". Tam czeka cię kolejny korytarz i następny szyb, tym razem oświetlony na niebiesko. I tym razem wchodzisz na górę.




**Stage 2**

Wchodzisz do drzwi z napisem "Security". Zniszcz osiem dużych komputerów. Wróć do szybu. Wejdź wyżej. Tu są drzwi z napisem "Security". Przeszukaj pomieszczenia za tymi drzwiami. W jednym z nich będzie pulpit otwierający wszystkie drzwi na stacji. Użyj go. Wróć do niebieskiego szybu i zejdź na dół. Przejdź do żółtego szybu i zejdź na sam dół. Tam oczyść pomieszczenia, aby później nic nie przeszkadzało ci w ucieczce i zapamiętaj drogę do kapsuł ratunkowych. Wróć do żółtego szybu i idź w górę. W połowie szybu zejdź na platformę, przejdź przez okrągłe drzwi i skieruj się do pomieszczeń reaktora. Tam po drabince zejdź na dół. Przeskocz na gzyms przy ścianie i dojdź do przycisku. Użyj go i wskocz ponownie na drabinkę. Idź w górę. Na jednej z wyższych platform będzie kolejny przycisk. Po jego aktywacji włączy się stoper odmierzający czas do wybuchu, a ty musisz przed jego upłynięciem dotrzeć do kapsuły ratunkowej.

## Level 17: Destroy the Missile Battery




**Stage 1**

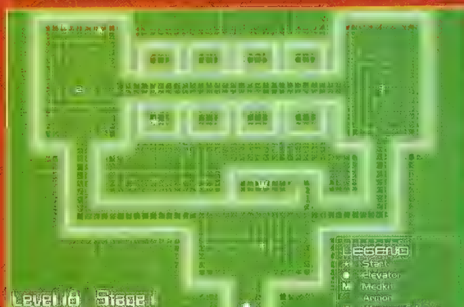
Po efektownym wybuchu stacji kosmicznej kapsuła ląduje ponownie na planecie. Jeden z rebeliantów zaprowadzi nas po kamiennych pomostach do skalnego korytarza. Dotrzesz do skalnego tunelu z metalowymi pierścieniami.



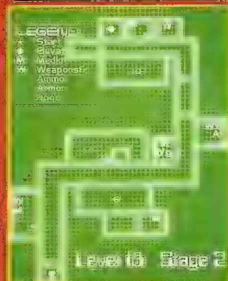

**Stage 2**

Ta droga prowadzi do metalowego mostu. Gdy go miniesz, trafisz do jaskini, gdzie będą wrota bronione przez dwa działka. Wejdź do bramy, za nią będzie korytarz, który zaprowadzi nas do śluzy. Jak się okaże, jest to pułapka.

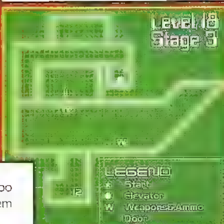
## Level 18: Getting out of Jail




**Stage 1**
Na szczęście rebelianci szybko uwolnią cię z celi. Po odzyskaniu skafandra i uzbrojenia poszukaj windy.




**Stage 2**
Przechodząc przez pokoje, trafisz do centrum komputerowego, w którym pracuje Hendrix. Od tej chwili stajesz się jego eskortą. Poprowadź go do windy, pilnując, by nie stała mu się krzywda.




**Stage 3**
Odnajdź pomieszczenie generatora. Zejdź po drabince w dół i poszukaj przycisku z napisem "Power". Wróć na górę i opuść ten poziom.

## Level 19: The Final Battle




**Stage 1**
Idź dalej, likwidując po drodze wszystkich "przeszkadzaczy". Trafisz na zablokowane wrota - Hendrix pomoże ci je otworzyć. Idź dalej. Zanim otworzysz następne wrota, lepiej stań przed Hendrixem, aby w razie kłopotów zadziałać jak "żywa tarcza". Gdy wejdziesz do hangaru, Hendrix pobiegnie do pokoju kontrolnego. Nie musisz mu towarzyszyć. Po oczyszczeniu pomieszczenia i ładowni statku wejdź po rampie do pokoju wyżej. Będzie tam kanał wentylacyjny. Dotrzesz do sterowni umieszczonej w hangarze myśliwców. Wejdź do hangaru, potem do podstawionego statku. Wyleć przez wrota widziane na wprost. Czeka cię ostra walka, aż dotrzesz do wrót umieszczonych po prawej stronie korytarza. Tu spotykasz Masako. Ona również ma lewitujące pole siłowe. Pokonaj ją, używając najcięższego sprzętu. Uruchom olbrzymią platformę, która zwiezie cię na dół - tam będzie Eos, a obok niej bomba z tykającym zegarem. Wyłącz bombę, stosując odpowiednią kombinację strzałek (dobieraną losowo). Teraz pozostało ci już tylko obejrzeć animację końcową.



# Mech Commander 2



## Walki robotów

MechCommander rozpoczął swoją karierę dzięki firmie FASA i grze planszowej Mech Warrior. Obecnie Mech Warrior i MechCommander to dwie odmienne, chociaż tematycznie nadal sobie bliskie gry komputerowe. Recenzję MechCommandera 2 zamieściliśmy we wrześniowym AP. Dzisiaj natomiast garść porad dla zawodników, którzy postanowili przejąć dowodzenie nad batalionem BattleMechów.

Gwoli przypomnienia, MechCommander 2 to giera z rodziny real-time combat, gdzie przechytrzenie wroga oznacza zwycięstwo. Rzeczownik "przechytrzenie" należałoby tu wyraźnie zaakcentować. W MC 2 siła metalowych ramion nie jest tak istotna jak strategia. Olej w stawach mechów jest równie ważny jak olej w twojej głowie.

Poniżej spostrzeżenia, które zanotowałem podczas ciężkich walk na froncie Mech Commandera 2.

### 1 Studiowanie mapy

Kiedy wystartujesz misję, naciśnij pauzę i poświęć kilka chwil na obejrzenie planszy. Zwróć uwagę na umiejscowienie wieżyczek strzelniczych, zakładów naprawczych, bunkrów z zasobami i ciężarówek. Niektóre załadowane ciężarówki pojawią się do dopiero na skraju mapy, więc miej oczy otwarte w trakcie całej misji. Wypróbowanym trikiem ułatwiającym odnalezienie zakładów i innych struktur jest podążanie drogą za transportami ciężarówek. Warto też wiedzieć, że większość obiektów militarnych jest ze sobą połączonych (drogami oczywiście). Również z centrami cywilnymi.

### 2 Kangur

Dobrą metodą na szybsze przemieszczanie mechów jest zastosowanie trybu podskoków zamiast zwyczajowego chodzenia/biegania. Mechy są wówczas wyraźnie szybsze. Wadą tego rozwiązania jest to, że ułatwisz przeciwnikowi zlokalizowanie swoich jednostek. W przypadku nielicznego oddziału może się to okazać śmiertelne w skutkach.

### 3 Naprawy i udzielanie pomocy

Punkty naprawcze, RPs, nie przechodzą na następną misję. W kolejnej dostaniesz nowe. Dwa najważniejsze systemy, które możesz zakupić, to Repair Trucks







(wozy naprawcze) i Salvage Planes (samoloty ratunkowe). Repair Trucks mogą naprawić uszkodzenia pancerza i uzbrojenie z wyjątkiem utraconych w walce kończyn (które są oczywiście zintegrowane z jakąś armatą).

W niektórych misjach będziesz mógł zdobyć Mech Bays (są to większe, ulepszone wersje Repair Trucks). Z kolei samoloty ratunkowe mogą uruchomić każdego, nie do końca rozbitego mecha. Oczywiście musi on jeszcze dotrzeć do punktu naprawczego, co w wypadku bitewnego rozgardiaszu może się nie powieść. Ocalałe, lecz uszkodzone jednostki są praktycznie bezwartościowe w trakcie misji (na dodatek możliwości naprawcze Repair Trucks i Mech Bays są ograniczone), ale jeśli zreperujesz je pod koniec zadania, w nowej misji będziesz miał jednostki sprawne na 100%. Wykorzystaj po prostu wszystkie jednostki RP, gdy cel misji zostanie osiągnięty, a przed wyjściem mechów z planszy.



Rozbijając mechy przeciwnika pamiętaj, że poważnie uszkodzone, nieruchome jednostki wysokiej klasy możesz przejąć jak swoje (właśnie dzięki samolotom ratunkowym). To niezwykle opłacalne, bowiem możesz zyskać bardzo dobrego mecha praktycznie za bezcen.

### 4 Zasadzka

Istnieje pewien sposób, który pozwala łatwo wyłączyć jednostki wroga. Wystarczy podrzucić im przynętę i uciekać przed pościgiem. Znęcony łatwym łupem przeciwnik rozwinie swój oddział w tyralierę lub węża. Przy oddziale złożonym z jednostek o różnej prędkości brygada rozbije się na mniejsze grupy. Możesz wówczas wyłuskać mechy wroga. W powyższym zadaniu pomocne jest również ukształtowanie terenu. Zwróć na to uwagę przed realizacją zasadzki.

### 5 Przejmowanie wieżyczek strzelniczych

To niebezpieczne i ryzykowne zadanie, lecz niezwykle dla ciebie opłacalne (jeśli się powiedzie). Masz wówczas piątą kolumnę na tyłach wroga. To rzecz, która może przesądzić o losach bitwy. Nie zapominaj jednak, że wróg może zastosować podobną technikę i odbić zdobyte przez ciebie wieże.

Trik polega na tym, żeby dostać się do Centrum Kontroli. Jeżeli w pobliżu obiektu nie ma wrogich jednostek, wystarczy, że wyślesz do Centrum swojego mecha. Przy okazji pojawi się też informacja o tym, które wieże strzelnicze są kierowane przez daną strukturę. Nawet jeśli Centrum Kontroli jest bronione przez wieże strzelnicze, sprawa może się udać, ale pod warunkiem że wyślesz z misją szybkiego mecha i dopisze ci szczęście. Oczywiście staraj się jak najdłużej pozostać niezauważonym. Wykorzystaj ukształtowanie terenu, naturalne osłony i chwilę, gdy wieża nie jest skierowana w twoją stronę. O ile akcja się uda, uważaj, aby wróg nie odebrał ci zdobyczy. W podobny sposób możesz przejąć Gate (bramy), co spowolni wroga, który będzie musiał wówczas zniszczyć fortyfikacje.

# Alien Nations 2

## Buduj, rządź, odkrywaj, walcz

Alien Nations II to gra strategiczna firmy JoWood, której akcja rozgrywa się w niezwykłym, baśniowym królestwie zamieszkiwanym przez trzy wyjątkowe nacje. Gra zapewnia przeżycie niesamowitych przygód, oferuje przepiękne widoki baśniowych krain i kolorowych miast, pozwala budować wielkie osady, odkrywać nowe lądy i bronić granic. Można podporządkowywać sobie inne nacje, tocząc z nimi wojny czy też doprowadzając do dominacji gospodarczej. Jednak można też jednoczyć siły we wspólnej walce przeciwko jednemu wrogowi. A to wszystko dzięki Alien Nations II. I mimo ostrzeżenia na temat epilepsji umieszczonego na pierwszej stronie instrukcji jest to gra na tyle wciągająca, że warto podjąć rzucone przez nią wyzwanie. Aczkolwiek aby nie ryzykować zbędnych ataków epilepsji wywołanych zbyt długim graniem, pozwolę sobie zasugerować kilka podstawowych rad, jak szybko i sprawnie pokonać przeszkody stawiane przed nami w grze.

## Trzy rasy

W grze mamy do dyspozycji trzy rasy. Są to Pimmonowie, Amazonki i Sajikisowie. Każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki i różni się umiejętnościami. Dla przykładu - podczas walki Pimmonowie są dość silni, ale ich ataki są powolne. Amazonki mają lepszą broń, ale za to dysponują słabszą siłą. Natomiast Sajikisowie atakują szybko, ale zadają mniejsze obrażenia. Dlatego planując atak na wrogą nację, jak i wybierając taktykę, należy wziąć pod uwagę siłę przeciwnika oraz jego możliwości.

## MIESZKAŃCY

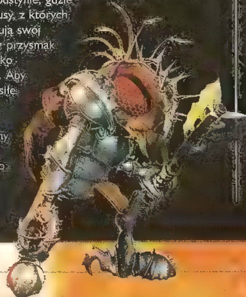


### Pimmonowie

Jest to bardzo przyjazna i dobroduszna nacja, która uwielbia sok z grzybojagód. Oprócz tego kocha hulanki - jedzenie, picie, głośne śpiewy i dobrą zabawę w towarzystwie przyjaciół. Naród ten lubi osiedlać się w dolinach, gdzie może hodować grzyby wykorzystywane do produkcji swojego ulubionego soku. W jego kulturze ogromne znaczenie ma ucztowanie, dlatego aktywność w każdym dniu skupia się na posiłku. Plemiona Pimmonów to: Stijusowie, Murlokowie i Magnaci.

### Sajikisowie

Nacja ta czerpie wielką przyjemność z płatania figli i psikusów innym narodom. Kolejnym ich ulubionym zajęciem jest zabawa i upijanie się tak mocno, aby paść pod stołem. Dlatego do zamieszkania zwykle wybierają pustynie, gdzie rosną kaktusy, z których przygotowują swój alkoholowy przysmak czyli mleczko kaktusowe. Aby zwiększyć siłę walki, piją napój energetyczny. Plemiona Sajikisów to: Brakari, Fukari i Vikari.



### Amazonki

Dla nich zabawa bez tańca i muzyki to zwykła nuda, dlatego słyną ze wspaniałych zabaw tanecznych organizowanych wokół ogniska. Jednak jest to także bardzo dumny naród, który nie uchyli głowy przed wrogiem i będzie walczył do końca. Wolą życie w dolinach, nie w górach, jednak najlepiej czują się w lasach, gdzie rosną jagody, z których wypiekają pyszne jagodowe placki (uwielbiane także przez inne nacje). Jest to nacja, która jako jedyna w świecie Alien Nations 2 dba o swój wygląd i higienę osobistą. Plemiona Amazonek to: Galadrianki, Espadanki i Aristokanki.




Ustaw priorytet ścinania drzewa.

## Ścinaj drzewo!

W Alien Nations II nie ma bezpośredniej kontroli nad poszczególnymi mieszkańcami wioski, dlatego nie można nakazać np. drwalowi, by ścinał drzewa. Jednak istnieje sposób na wydanie polecenia, w wyniku którego określone drzewo zostanie ścięte. Pamiętając, że surowce ulegają wyczerpaniu, warto korzystać z nich efektywnie - kiedy chcemy wybudować np. dom, to róbmy to w miejscu, gdzie znajduje się drzewo. Szkoda marnować bogactwa naturalne, które w późniejszym etapie gry mogą być przydatne.

## Taczki w dłonie!

Ważnym mieszkańcem wioski jest tragarz. Dobrze, jeśli w osadzie znajduje się wiele tych jednostek, bowiem z czasem powstaje coraz więcej różnych struktur, podczas budowy których niezbędna jest ich pomoc - dostarczanie surowców. Aby ułatwić tragarzowi pracę i przyspieszyć czas dostaw towarów, warto zaopatrzyć go w taczkę. Mimo że taczki można produkować dopiero na drugim etapie ewolucji, wcześniej i tak można je kupić u latających kupców - oczekiwanie z tym na przejście do wyższego etapu rozwoju cywilizacyjnego jest nieopłacalne, ponieważ wtedy będą drogo kosztować. Inną rzeczą, która przyspieszy i ułatwi pracę tragarza, jest budowa dróg. Nie należy jednak budować ich wszędzie - wystarczą tylko główne trasy, co pozwoli zaoszczędzić cenny kamień, który jest wartościowym towarem zamiennym.

## Paleta nastrojów

Każda rodzina ma nastrój na określonym poziomie, który w dużej mierze zależy od tego, czy ma jedzenie. Ponieważ mieszkańcy zaopatrują się w pożywienie w karczmie oraz na targu, dobrze jest włączyć w tych miejscach priorytet dostaw, dzięki czemu tragarze będą w pierwszej kolejności obsługiwać te placówki. Na motywację mieszkańców do działań wpływ ma także stan higieny osobistej, choć faktycznie staje się on ważny dopiero na wyższym etapie ewolucji. Po wejściu do menu mieszkańca można sprawdzić poziom jego motywacji, nastrój oraz stan zdrowia. Warto robić to często, gdyż zły i sfrustrowany mieszkaniec może się stać przestępcą - wtedy traci rodzinę i zajmuje budynek.

## Ewolucja

Każda nacja ma możliwość przejścia przez trzy etapy ewolucji. Jednak dotarcie do wyższego poziomu wiąże się z dopełnieniem konkretnych obowiązków. Przede wszystkim trzeba dostarczać ludziom towary luksusowe, takie jak kiełbasa, mydło, sok grzybowy, napój energetyczny czy ciasto jagodowe. Także bogowie domagają się większej czci i częstszych modlitw - inaczej nie są tak skorzy do sprawiania cudów. Dlatego nim przejdziesz na wyższy poziom ewolucji, upewnij się, że masz do dyspozycji towary luksusowe, że wszyscy twoi mieszkańcy mają gdzie mieszkać i pracują oraz że mają dostęp do targu i gospody. Czasem lepiej wstrzymać się z przejściem na kolejny etap ewolucji, aby starczyło czasu na zgromadzenie niezbędnych surowców i wybudowanie odpowiednich struktur.

### Nastrój rodziny zależy od następujących czynników:

- Czy głowa rodziny ma pracę?
- Czy rodzina ma gdzie mieszkać?
- Czy rodzina ma dość jedzenia?
- Czy po mieście biega dzikie zwierzę?
- Czy twoja nacja toczy wojnę?
- Czy na targu dostępne są towary luksusowe?
- Czy dana osoba dobrze spała?



Szczególnie jest to wskazane w rozgrywce, gdzie celem misji jest zgromadzenie jakichś dóbr - na niższym poziomie ewolucji można skupić się na zbieraniu danego surowca bez przejmowania się potrzebami ludzi, wtedy także dysponujemy większą ilością np. skał, których wymiana na inne dobra jest bardzo opłacalna.


Magazyn z towarami luksusowymi.

## NAJEMNICY

### Naukowcy

Aby przejść do następnego etapu rozwoju ewolucyjnego, należy też odkrywać wynalazki. W tym celu wśród struktur danej społeczności powinno znaleźć się laboratorium z zatrudnionym tam naukowcem. W grze istnieją trzy typy naukowców: bakałarz, który otrzymał podstawowe wykształcenie i ma przeciętne umiejętności badawcze, ale zwykle nie wymaga dużej zapłaty; magister, który ma lepsze wykształcenie, przez co szybciej kończy projekty badawcze i jest lepiej opłacany; doktor ma bardzo duże zdolności badawcze, ale z tego powodu żąda wysokiej zapłaty. Dlatego też na początku staraj się wybrać najtańszego badacza. Gdy wybudujesz laboratorium, nie musisz od razu zatrudniać w nim naukowca - możesz poczekać na lepszą ofertę, ale też w każdej chwili zwolnić już pracującego badacza, gdy korzystniejsze usługi zaoferuje kto inny. Należy się również upewnić, że profesor, którego zatrudniłeś, cały czas pracuje. Dobrze jest też jak najszybciej odkrywać nowe rzeczy oraz przed przejściem na następny etap rozwoju zwolnić naukowca i wówczas wdrażać wynalazki w życie, jak i gromadzić





Podanie o pracę naukowca.

dobra. Badania prowadzi się w trzech dziedzinach: produkcja, wojsko, potrzeby cywilne. W zależności od celów misji warto czasem zaniedbać którąś z gałęzi badań naukowych, aby, na przykład, szybko wybudować fortecę, zgromadzić określone dobra czy też odkryć coś,co jest kluczem do zakończenia misji.

## HANDEL

Jednym ze sposobów zdobywania różnych produktów jest handel. Prowadzi się go z innymi nacjami oraz z latającymi kupcami. Wymiany z latającymi kupcami są zawsze mniej korzystne, dlatego zaleca się wykorzystanie propozycji innych narodów, choć czasem jest to niemożliwe. W związku z tym warto składać wiele propozycji handlowych naraz i wstrzymać się z decyzją zawarcia kontraktu z latającymi kupcami. Oferty przetrzymane w czasie mogą okazać się bardzo korzystne, kiedy cena danego towaru ulegnie zmianie. Im towar jest częściej kupowany, tym jego cena jest wyższa. Bardziej opłacalna jest więc wymiana większej ilości towaru - po przeprowadzeniu transakcji cena na pewno wzrośnie zgodnie z zasadami popytu i podaży. Kupując mniej, a częściej, za każdym razem będziemy płacić wyższą cenę.

Jeżeli celem misji jest przekazanie innemu graczowi określonej ilości towaru, należy przekazać ją w całości, nie zaś w częściach. Misja zostanie zaliczona tylko wtedy, kiedy w magazynie przeciwnika będzie całość partii danego towaru. W momencie kiedy przekażemy mu tylko część dóbr, mogą one zostać rozdysponowane i nigdy nie uzbieramy wymaganej liczby produktów potrzebnych do ukończenia misji.

### Waleczne serca

Rycerze zgrupowani są w jednostki, którymi jako jedynymi można bezpośrednio sterować. Podobnie jak w przypadku naukowca, po wybudowaniu fortecy rycerza trzeba wynająć - opłacany jest złotem lub towarami luksusowymi. Bardzo ważne jest, aby sprawdzać, czy rycerz codziennie otrzymuje wypłatę i czy towary, które są jego należnością, znajdują się w magazynie. Jeżeli wojak nie otrzyma zapłaty w ciągu dwóch dni, odejdzie, co źle wpłynie na twoją ocenę. Każdy z nich ma pewną liczbę wasali. Istnieją trzy ich kategorie: specjalista do walki wręcz i wojownicy dystansowi, którzy atakują wrogie jednostki, ale nie niszczą budynków, oraz obsługa broni oblężniczej, która potrafi doszczętnie zniszczyć budynek, ale nie atakuje wrogich jednostek. Liczba wasali, którzy służą rycerzowi, waha się od trzech do dwunastu. Dlatego, podobnie jak z naukowcem, warto poczekać na takiego rycerza, który będzie miał więcej wasali i o odpowiednich dla naszych potrzeb profesjach. Trzeba bardzo uważać, aby rycerz nie zginął w walce - wtedy jego lojalni towarzysze również nas zostawią.



Tu prowadzi się badania.

Siła wojskowa to nie tylko rycerze, ale też strażnicy. Są to jednostki przeznaczone do obrony obiektów, przy których stoją wieże. Strażników można jednak wykorzystywać do walki w ataku, w przypadku gdy wybudujemy wieże strażnicze w pobliżu miejsc, które chcemy zaatakować. Dzięki temu, gdy będziemy walczyć, strażnicy będą wspierać rycerzy.

Jeśli nie udaje się nam pokonać przeciwnika, można poprosić o pomoc bogów. Należy poczekać do momentu, kiedy ich łaska będzie na tyle duża, by mógł dokonać się cud i aby bóg zesłał na wroga zarazę, która osłabi go wystarczająco - tak, że z łatwością zostanie pokonany przez nasze wojska. Zniszczenie ratusza przeciwnika oznacza dla niego całkowitą klęskę. Warto też pamiętać o tym, iż bardziej opłaca się atakować, uprzedzając wroga i wypowiadając wojnę wcześniej od niego. Oczywiście atak bez uprzedzenia obniża naszą reputację, ale jeśli zaatakujemy zaraz po wypowiedzeniu wojny, nie stracimy honoru, a zyskamy element zaskoczenia.



Fink, jego twierdza i jego wasale.

# Zanurz się w niezwykły i tajemniczy świat Schizm

SCHIZM

Wraz z firmą LK Avalon, producentem nowej polskiej gry przygodowej Schizm, zorganizowaliśmy konkurs, w którym wygrać możecie jeden z 2 zestawów z grą Schizm, płytą ze ścieżką dźwiękową do tej gry i kubkiem oraz 3 zestawy z grą Reah, płytą ze ś ciezką dźwiękową do gry Schizm i kubkiem.

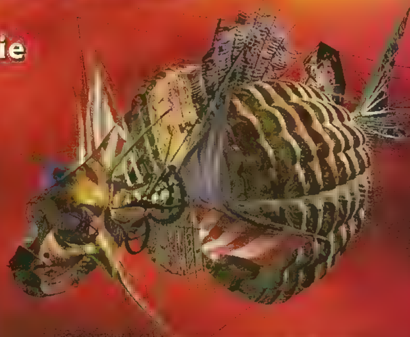
Co trzeba zrobić, by zgarnąć jedną z tych wspaniałych nagród?

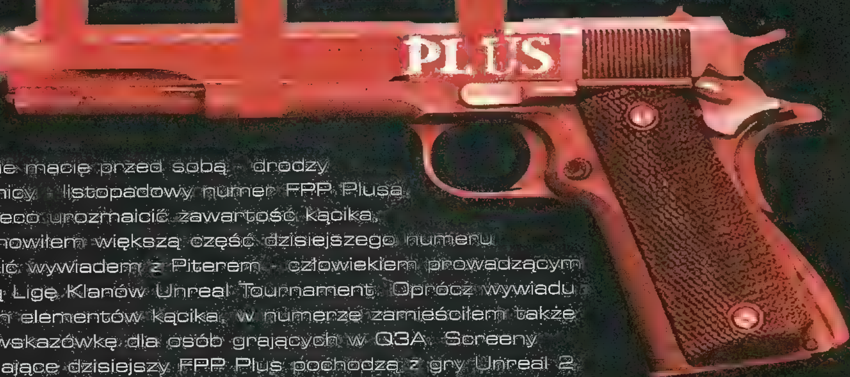
**Wystarczy, że do 30 XI prześlecie na adres quizplus@actionplus.com.pl odpowiedź na proste pytanie:**

## Jak nazywała się poprzednia gra twórców Schizm?

**Prawda, że proste? Jeśli jednak macie kłopoty, wejdźcie na stronę www.lkavalon.com - tam na pewno znajdziecie odpowiedź.**

Na stronie znajdziecie również informacje o Schizm - multimedialnej megaprodukcji, w której zawarto niemal 1000 lokacji, ponad 200 obiektów i niemal 3 godziny animacji, w tym około 20 minut sekwencji wideo z aktorami.






Właśnie macie przed sobą - drodzy czytelnicy - listopadowy numer FPP Plusa. Aby nieco urozmaicić zawartość kącika, postanowiłem większą część dzisiejszego numeru zapełnić wywiadem z Piterem - człowiekiem prowadzącym Polską Ligę Klanów Unreal Tournament. Oprócz wywiadu stałych elementów kącika, w numerze zamieściłem także małą wskazówkę dla osób grających w Q3A. Screeny ozdabiające dzisiejszy FPP Plus pochodzą z gry Unreal 2.

## Wywiad z Piterem

**S:** Czy mógłbyś przedstawić się czytelnikom FPP Plusa?

**P:** Nazywam się Piotr Rudnow, mam 29 lat. Mieszkam w Katowicach. Zajmuję się administracją serwerami oraz rozwiązywaniem problemów związanych z siecią i sprzętem komputerowym.

**S:** A nie zapomniałeś jeszcze o czymś? :) O czymś związanym z UT?

**P:** Aaaa, oczywiście, w UT gram od momentu pojawienia się dema tej gry. Wtedy również uruchomiłem serwer UT, który z małymi przerwami działa do tej pory. Czyli mogę nieskromnie poszczycić się uruchomieniem pierwszego serwera UT w Polsce.

**S:** Jak powstała Polska Liga Klanów Unreal Tournament? Kto wpadł na pomysł jej założenia?

**P:** Na pomysł stworzenia Ligi i rozruszania Polskiej Sceny UT wpadliśmy w lipcu 2000 roku. Wraz z Prosecutorem i Destructorem z klanu Desperados chcieliśmy zrobić coś, co spowoduje jakiś ruch w polskim UT, gdyż do tego czasu mecze pomiędzy klanami odbywały się dosyć rzadko, również środowisko UT było uwikłane w wieczne spory, np. o to, kto jest lepszy, a kto gorszy. Duży wpływ na powstanie Ligi miała też zawiązana w tamtym okresie przez kolegów z klanu SS (Szybka Śmierć) reprezentacja Polski UT. Rozegrano nawet mecze ze Słowacją i Chorwacją. Niestety na tych dwóch spotkaniach działalność reprezentacji skończyła się. Kto wie, może rozgrywki w ramach reprezentacji znów ruszą...

**S:** Klan Desperados, któremu Liga tak wiele zawdzięcza, wycofał się z rozgrywek. Dlaczego tak się stało?

**P:** Podczas rozgrywania pierwszych kolejek popełniliśmy parę błędów, które w efekcie spowodowały odejście jednego z lepszych klanów (Save Your Souls) z Ligi. Rzeczą dla nas najważniejszą było zorganizowanie rozgrywek - nie skupiliśmy się do końca nad regulaminem zawodów. W efekcie wokół paru punktów powstało niemałe zamieszanie, ponieważ można je było interpretować na wiele sposobów. Nie było również zapisu o możliwości powtarzania nierozegranych meczy. Umieściliśmy go w momencie, kiedy wystąpiła taka potrzeba. Myślę, że te problemy były bezpośrednim powodem odejścia Desperados.

**S:** Wspomniałeś o reprezentacji Polski w UT. Czy nie myśleliście o tym, aby ponownie stworzyć taką grupę, powołując do niej najlepszych graczy PLKUT-u?

**P:** Mieliśmy takie zamiary, lecz organizacją takiego przedsięwzięcia musiałaby się zająć odrębna grupa



Oj, zgubiło się biedactwo.

## Miniankieta

### Wyniki

Jak zapewne sobie przypominacie, we wrześniowej miniankiecie pytałem was o to, czy chcielibyście, aby w FPP Plusie były zamieszczane teksty czytelników. Większość z was była dość zgodna w tej kwestii. Waszym zdaniem arty czytelników powinny być publikowane i to w takich ilościach, jak miało to miejsce we wrześniu. Niestety ze względu na obecny rozmiar kącika, jest to niemożliwe. Obiecuję jednak, że kiedy tylko będę miał taką sposobność, postaram się wrzucić do numeru coś waszego autorstwa. W kolejce czeka już kilka bardzo ciekawych tekstów.

Dzisiejsze pytanie brzmi:

### Jakim komputerem dysponujesz?

Oczywiście nie musicie podawać mi całego configu blaszaka. Najbardziej interesują mnie trzy parametry: procesor, pamięć operacyjna i karta graficzna. Dodatkowo możecie napisać, czy planujecie coś zmieniać w konfiguracji kompa - jeśli tak, to co miałoby to być. Miniankieta pomoże mi się zorientować, czy polscy gracze są przygotowani na nadejście nowych gier FPP. Odpowiedzi należy przesyłać do 21 listopada na mój e-mail w wiadomościach z tematem "Miniankieta - listopad".

## Porada

### Kolorowa ksywka w Q3A

Czy chciałbyś, aby twoja ksywka w grze Q3A wyglądała bardziej efektownie? Jeśli tak, to nie będzie z tym większego problemu - możesz ją pokolorować na różne sposoby. Wystarczy, że przed daną literą (literami) ksywki podasz "^X". Za "X" należy wstawić odpowiednią cyfrę - najlepiej z przedziału od 0 do 6. Aby lepiej to zrozumieć, wpisz w pole Name następujący ciąg znaków "K^1s^2yw^3k^0a" (oczywiście bez cudzysłowu). A teraz poeksperymentuj samodzielnie. :)

ludzi, która obserwując mecze Ligi (dema) oraz ich wyniki, wybierałaby najlepszych graczy z klanów.

**S:** Przez pewien czas PLKUT była zawieszona. Mieliście jakieś problemy z serwerem, a właściwie to go nie mieliście. Możesz nam coś więcej powiedzieć na ten temat?

**P:** Cóż, serwer niestety nie działał z powodu uszkodzenia łącza w kawiarence, w której stoi. Nie szukaliśmy innego, ponieważ według zapewnień providera łączność miała być szybko przywrócona. Niestety trwało to aż miesiąc.

**S:** Czy nagrywacie dema przeprowadzanych pojedynków?

**P:** Tak, od 6 rundy spotkań nagrywamy dema z meczy. Na pewno będą one dostępne na stronie Ligi najpóźniej do końca rozgrywek w trybie TDM.

**S:** Liga wystartowała w lutym. Ile rund obejmuje cały sezon turnieju TDM i kiedy poznamy jego zwycięzcę? :)

**P:** W terminarzu zawodów przewidziano 17 rund. Rozgrywki miały się zakończyć pod koniec czerwca tego roku. Niestety w wyniku miesięcznej przerwy w funkcjonowaniu serwera oraz rozgrywaniu pierwszych meczy co 2 tygodnie nie udało się tego zrobić. Zatem zwycięzcę pierwszej serii rozgrywek w trybie TDM poznamy 14 października. (*)

**S:** Czy według ciebie klany biorące udział w lidze prezentują wysoki poziom?

**P:** Stwierdzam to subiektywnie - tak.

**S:** Czy za zwycięstwo w lidze przewidziane są jakieś nagrody?

**P:** W założeniu nie miało być żadnych nagród. Chodziło o satysfakcję z gry i o to, żeby było wiadomo, kto jest najlepszy. Na dzień dzisiejszy mamy przeznaczone 1000 zł dla pierwszego klanu w turnieju TDM oraz symboliczne pucharki dla 3 pierwszych miejsc. Jeśli chodzi o turniej CTF organizowany w ramach PLKUT-u, który wystartował we wrześniu, to szukamy sponsorów nagród.

**S:** Jak, twoim zdaniem, będzie wyglądała przyszłość Ligi. Na razie Liga nie jest zbyt popularna.

**P:** Przyszłość widzę w jasnych kolorach. Jeśli coś organizuję, staram się to robić dobrze i do końca. Szkoda tylko, że nie było mnie od samego początku w teamie organizującym zawody. Myślę, że pozwoliłoby to rozwiązać i załagodzić większość powstałych na początku problemów. Tak, reklama była naszą słabą stroną, ale od pewnego czasu reklamujemy się w serwisie mp3.com.pl oraz w nowo powstałym unreal.pl, zatem myślę, że coraz więcej zawodników i klanów będzie o nas wiedziało. Trochę cyferek - do turnieju TDM zgłosiło się 17 klanów, a do dzisiaj chęć uczestniczenia w TCTF zgłosiły 23 klany.

**S:** Skoro jesteśmy już przy turnieju CTF, to może wyjaśnisz nam kilka spraw, które są z nim związane. Ile rund obejmuje, na jakich zasadach



Daliśmy im popalić

rozgrywane są pojedynki itp.

**P:** Mecze odbywają się w trybie każdy z każdym, czyli kolejek będzie tyle, ile zgłoszonych klanów minus jedna kolejka. Rozgrywane są 2 mapy, a w razie potrzeby trzecia - jeśli dwie pierwsze nie dadzą rozstrzygnięcia. Na rozegranie każdej z nich jest 20 minut.

**S:** Dzięki za wywiad. Całej Lidze życzę, aby zyskała należytą popularność i odniosła sukces, a zawodnikom jak najwięcej przyjemności z toczonych pojedynków.

**P:** Dziękuję.

(*) Wywiad przeprowadzono we wrześniu. W momencie oddania tego numeru do druku zwycięzca turnieju TDM PLKUT nie był jeszcze znany.

**SLip**
**e-mail: slip@actionplus.com.pl**

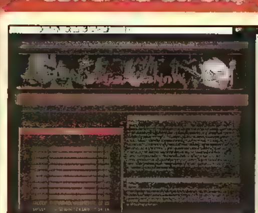
---

Przypominam, że w dalszym ciągu można zapisywać się na listę dyskusyjną FPP Plusa. Aby to zrobić, wystarczy wysłać na adres "listserv@silvershark.com.pl" e-mail o treści:

**join fpp, adres_e-mail**

Temat najlepiej pozostawić pusty. Zamiast "adres_e-mail" należy podać własny adres e-mailowy. W razie jakichś problemów kontaktujcie się ze mną.

---



Oficjalna strona Polskiej Ligi Klanów Unreal Tournament. Znajdziesz na niej między innymi: newsy, regulamin, aktualne tabele ligowe, terminarz spotkań, forum i IRC chat.

---

## Top FPP

Dziś kolejne notowanie listy Top FPP. Jak sami zobaczycie, miały miejsce duże przetasowania w środku tabeli, ale nadal króluje Unreal Tournament.

Oto lista Top FPP po dodaniu głosów sierpniowych:

1. Unreal Tournament (=) - 22 punkty;
2. Quake 3 Arena (=) - 14 punktów;
3. Unreal (+1) - 13 punktów;
4. Soldier of Fortune (+1) - 12 punktów;
5. Quake 2 (-2) - 11 punktów;
6. Half-Life (=) - 9 punktów;
7. No One Lives Forever (=) - 9 punktów;
8. Serious Sam (=) - 6 punktów;
9. Alien vs Predator (+1) - 5 punktów;
10. Max Payne (+1) - 5 punktów.



Głosy należy przesyłać do 21 listopada na mój e-mail w wiadomościach z tematem "Top FPP - listopad". Przypominam, że podajemy tytuły trzech gier.

---

## Deathmatch

Wszystkie dzisiejsze fragi przyznano za teksty, które zamieściliśmy we wrześniowym FPP Plusie. Dziś punktują następujące osoby: miCKi +5 fragów, [SS]trAde +4 fragi, mr_blood +3 fragi.

A oto pierwsza trójka (właściwie to szóstka) naszego deathmatchu:

**1. miCKi - 5 fragów;**
**2. [SS]trAde - 4 fragi;**
**3. Bumbas, Moby, mr_blood i naitsabeSS - po 3 fragi.**




Witam w listopadowej gospodzie. Dziś przybliżę wam kultową sagę, jaką niewątpliwie jest seria Fallout, poznacie jej historię i kolejne części. Zobaczymy też, jakie zmiany nastąpiły na naszej liście przebojów wszech czasów. Pamiętajcie również o Valhalli - czołowej polskiej witrynie poświęconej RPG - to właśnie ludzie za nią odpowiedzialni dostarczają nam co miesiąc najnowsze wieści ze sceny role-playing.

## Opowieści Starego Smoka

### Fallout

War... War never changes. Takimi właśnie słowami zaczyna się wielka saga w historii cRPG. Fallout z pewnością jest jednym z najciekawszych cRPG, jakie kiedykolwiek wydano. Ma również olbrzymią rzeszę fanów na całym świecie - również w Polsce istnieje spora grupa wiernych zwolenników postnuklearnej epopei... Ale zanim przejdziemy do sedna - odrobina historii.

### Jak to się zaczęło?

Na początku było wielkie BUM, które tak właśnie skończyło historię ludzkości. Wielka wojna nuklearna zrównała z ziemią wszystko, co człowiek budował przez tysiąclecia. Przeważająca część populacji zginęła natychmiast podczas wielkiego wybuchu. Nieliczni skryli się w olbrzymich i ukrytych głęboko pod ziemią lub we wnętrzu gór schronach. Ci, którzy mieli nieszczęście pozostać na powierzchni, ginęli pod wpływem promieniowania lub - co gorsza - mutowali, tworząc rasę ghuli. Do nich dołączyły jeszcze supermutanty - istoty powstałe w laboratoriach służących celom militarnym. Jednak ludzkość miała na tyle sił, aby pozbierać się po upadku i spróbować żyć w tych warunkach. Na gruzach starych powstały nowe miasta, które były marną namiastką swych poprzedników. Zgrupowały się nowe siły militarne i polityczne - między innymi bractwo stali, którego celem stało się ocalenie techniki i stworzenie na jej bazie nowego świata. Jednak ten był śmiertelnie niebezpieczny - bezdroża przemierzały hordy Raidersów, jak i innych "piratów pustkowi", szerząc śmierć i zniszczenie. W takich warunkach rozpoczynamy podróż.

### Akcja

Jesteśmy jednym z wybrańców, którzy żyją w schronie oznaczonym cyferką 13. W totalnym odosobnieniu, jakie zapewnia to miejsce, przebywamy nieświadomi tego, co dzieje się na zewnątrz. Jednak dni sielanki szybko mijają - nieoczekiwanie moduł odpowiedzialny za dostawy wody psuje się, a zapasów starczy na 150 dni. I właśnie tyle mamy czasu, żeby odnaleźć inny sprawny moduł - możliwe, że znajduje się w innym schronie - i dostarczyć go tutaj. Drzwi otwierają się i zaczyna się najwspanialsza przygoda cRPG, a jej zakończenie jest tak niespodziewane i zaskakujące jak życie na bezdrożach.




W Falloucie spotkamy się z jedną spośród najlepiej przemyślanych i najbardziej dokładnych kart postaci, jakie prezentują cRPG. Podstawowe współczynniki to: siła, zręczność, wytrzymałość, percepcja, inteligencja, charyzma oraz szczęście. Od poziomu powyższych w dużej mierze zależy, jakie "perki" będą dla nas dostępne. Aby bardziej zindywidualizować każdą postać, dysponujemy cechami szczególnymi - takimi, które przeważnie kosztem czegoś innego podnoszą dane umiejętności, np. doskonałe posługiwanie się bronią jednoręczną wyklucza sprawną obsługę dwuręcznej. Do tego dochodzą również umiejętności, których możemy się nauczyć - są one opisane procentowo - walka wręcz, skradanie się, medycyna, strzelanie z broni ciężkich to tylko kilka z całej ich gamy. Po kolejnym poziomie doświadczenia dostajemy pewną określoną liczbę punktów, które możemy zainwestować w umiejętności %, a co 3 lub 4 poziom możemy wybrać "perka", czyli specjalną umiejętność, jaka w wydatny sposób podnosi daną cechę lub pozwala postaci na wykonywanie czynności

### Lista hitów wszech czasów

1. Baldur's Gate II (PC-CD)
2. Baldur's Gate (PC-CD)
3. Fallout II (PC-CD)
4. Baldur's Gate II ToB (PC-CD)
5. Might and Magic VIII (PC-CD)
6. Planescape Tourment (PC-CD)
7. Final Fantasy VII (PC-CD, PSX)
8. Shadow over Riva (PC-CD, Amiga)
9. Eye of The Beholder II (PC-CD, Amiga)
10. Suikoden II (PSX)



niedostępnych na początku gry - np. bieganie z jednoczesnym ukrywaniem się. Co ciekawe, prócz tradycyjnego wykazu umiejętności karta postaci dostarcza nam informacji o "karmie", czyli naszym postępowaniu, które może plasować się od dobrego do skrajnie złego. Ponadto współczynnik karmy ma olbrzymi wpływ na nasz wizerunek w oczach bohaterów niezależnych, tak jak w każdym mieście różne opinie mogą krążyć na nasz temat - gdy opina jest zła, nie dziwmy się, że zaatakuje nas zwykły przechodzień lub co gorsza, że naśle na nas szeryfa.



## A co z walką?

W Falloucie prowadzimy jednego bohatera, ale czasami ktoś będzie chciał do nas dołączyć. Pozostali bohaterowie żyją po swojemu i nasza ingerencja ogranicza się do wyznaczania taktyki walki. Gdy dochodzi do starcia, program automatycznie przełącza nas w tryb turowy. Wszystkie czynności kosztują określoną liczbę punktów akcji. Gdy liczba ap (punktów akcji) spadnie do 0, następuje tura przeciwnika. Dzięki olbrzymiej gamie dostępnych broni i różnym wariantom walki gra nie nudzi, a turowy sposób rozgrywania pojedynków samoistnie zmusza do taktycznego rozplanowywania ataku.

## Klimat

Wydaje się, że Fallout zawdzięcza sukces właśnie niesamowitemu klimatowi, który budują świetna muzyka i nastrojowe odgłosy. Również grafika idealnie wpasowuje się w wizerunek postnuklearnego świata. Całości zaś dopełniają zadania, które ściśle odnoszą się do zaistniałej sytuacji (księżniczek nie musimy ratować) i, co najważniejsze, nie polegają tylko na: idź - zabij - wróć po nagrodę.

## Losy Fallouta

W niedługim czasie po pierwszej wydano drugą część, której fabuła została umiejscowiona kilkadziesiąt lat po wydarzeniach z części pierwszej. Gra pomimo niewielu przeróbek względem najwcześniejszej edycji, również odniosła olbrzymi sukces, a w oczach wielu przyćmiła poprzedniczkę. Jak zwykle za sukces odpowiedzialne były 2 czynniki - niesamowity klimat i niebanalna fabuła. Kilka miesięcy temu twórcy sagi zaserwowali nam Fallout Tactics - grę taktyczną z olbrzymią ilością elementów RPG. Jednak pomimo odniesionego, acz zasłużonego sukcesu, nie wywołała ona spodziewanej furory. Z jednej strony, związane to było z niechęcią sporej rzeszy fanów klasycznego Fallouta, a z drugiej - co by nie mówić, zmianą wizerunku gry z RPG na taktyczną. Niemniej jednak klimat ciągle pozostał ten sam i bajeczna grafika oraz tak charakterystyczna dla serii muzyka dopełniły jej wizerunku jako świetnej gry, która nie stała się (jak to ma niestety miejsce w przypadku większości gier) dziełem samym w sobie, lecz dopełnieniem serii.

## Co dalej?...

No właśnie, pewnie wielu czeka ze zniecierpliwieniem na kolejną część Fallouta ...no i teraz muszę was zmartwić. Losy tej kultowej gry są bardzo niepewne... Po serii newsów, jakie można było wyczytać w Sieci, względem 3 części nastała wielka cisza. Interplay mówi coś o zawieszeniu projektu lub jego odwleczeniu, gdzie indziej słychać głosy o tym, jakoby kolejna gra w świecie Fallouta miała być shooterem. Niestety nic pewnego na ten temat nie wiadomo, a szkoda, bo chciałoby się zanurzyć jeszcze raz w tak bajecznym otoczeniu.

## Promyk nadziei

Oczywiście nie ma tego złego... bo dzięki Fallout Tactics i możliwości gry multiplayer z podziemia wyszła scena polskiego Fallouta, w ramach której przez cały czas dzieje się dużo dobrego. Istnieje szereg klanów, które zawzięcie grają w Tactics, oczekując na 3 część serii. Po większą liczbę szczegółów zapraszam na stronę **http://fallout.cdprojekt.com.pl/**. Jak chcecie posiedzieć i poględzić ze starymi wyjadaczami albo wypróbować się w walce, to zapraszam na chata **http://f-bn.prv.pl/**.

I to już koniec na dziś. Pamiętajcie, że działa nasza lista dyskusyjna, dzięki której już teraz można zagrać w RPG-a przez Internet. Jeśli chcecie się do niej zapisać, wystarczy wysłać maila na adres listserv@silver-shark.com.pl z treścią: join gospoda, <twój_adres_email>. Możecie również słać uwagi bezpośrednio, bez zapisywania się - gospoda@actionplus.com.pl.

## Valkirja donosi

W Krakowie, w dniach 26-28 października 2001 roku, odbędzie się piąty (jubileuszowy) weekend z fantastyką "Imladris", który organizuje Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki.

Program jak co roku obfitował będzie w spotkania z plejadą najlepszych polskich autorów oraz z redakcjami czasopism branżowych, prelekcje, dyskusje i prezentacje. Zgodnie z imladrisową tradycją nie zabraknie dużej liczby konkursów z mnóstwem nagród. Sesje RPG odbywać się będą w systemie karteczkowym, a MG będą mogli wziąć udział wzmaganiach o Puchar Mistrza Mistrzów (dla najlepszego MG w Polsce).Ponadto odbędą się LARP-y, turnieje gier bitewnych i karcianych, pokazy walk i wiele innych atrakcji.

Imladris to impreza towarzysząca V Targom Książki w Krakowie.

Patronem medialnym konwentu jest serwis **www.Valkiria.net.**

Informacje: **http://imladris.vrpg.net.**

Najprawdopodobniej w marcu 2002 roku pojawi się w kraju, wydana przez "Egmont", polska gra karciana, która powstała na kanwie słynnego komiksu o dzielnym dziecku z gwiazd - Thorgalu.

Autorami gry są panowie Kocuj i Siniakiewicz. Będzie 260 różnych wzorów kart z oryginalnymi komiksowymi grafikami.

Kolejny "Polcon" odbędzie się w Krakowie w dniach od 29 sierpnia do 1 września 2002. Głównym organizatorem jest Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki, a koordynatorem Tomasz Z. Majkowski.

Na V Krakowski Weekend z fantastyką "Imladris", odbywający się w dniach 26-28 X 2001, zaplanowano premierę nowe-



go polskiego magazynu całkowicie poświęconego systemowi Warhammer Fantasy Role Play. Magazyn będzie odtąd ukazywał się co kwartał pod szumnym tytułem "Goniec Imperialny".

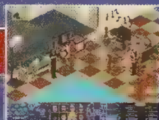
# Lista przebojów

Kolejny raz serwujemy wam danie, które częściowo sami sobie wysmażyliście. Top Ten Plus opracowaliśmy na podstawie nadesłanych przez was propozycji. Jak widać, nastąpiły bardzo poważne przetasowania, pojawiło się aż siedem tytułów nieuwzględnionych przez nas poprzednio. Początek i środek stawki jest bez większych niespodzianek. Zaskoczyła nas natomiast dziesiąta pozycja Bombermana. To gierka wyłącznie konsolowa. Widać posiadacze GBA potrafią zewrzeć szeregi i dać wyraźny opór masie "pecetowców" :-). Przypominam jeszcze, że pozostałe trzy listy przebojów prezentujemy za European Leisure Software Publishers Association.

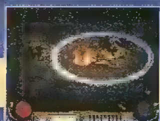
Aha. Szczęśliwcem, który w naszym losowaniu zyskał grę (Max Payne PL), jest Radek W. z Warszawy. Gratulujemy! Nagrodę prześlemy pocztą.

Piszcie do nas na kartkach pocztowych z dopiskiem Top Ten Plus. Losowanie supergry co miesiąc! Wystarczy tylko przedstawić swoją propozycje hitów!

## Top Ten Plus

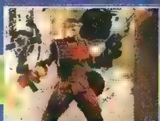


**1 The Sims** (N)
Symulator normalnego życia. Dla tych, którzy chcą mieć dom, żonę, dziecko.



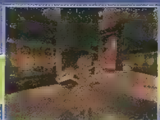
**2 Diablo 2** (3)
Pan Zniszczenia ciągle na topie. Ten tytuł, podobnie jak bohater, jest chyba nieśmiertelny.

**3 Max Payne1** (1)
Max mimo śmierci żony i dziecka wziął udział w naszej Top Liście. Zwycięstwo dedykuje właśnie im.



**4 Red Faction** (N)
Parker, robotnik pracujący dla Korporacji Ultor na Marsie ma dość kapitalistycznego wyzysku.

**5 Tony Hawk Pro Skater 2** (N)
Razem z Tonym Hawkiem udowodnisz światu, że grawitacja jest dla leszczy. Perfekcyjny symulator jazdy na deskorolce.



**6 Quake 3 Arena** (N)
25 aren i 7 etapów prowadzi ostatecznie do Xaero, najlepszego z wojowników Quake'a.

**7 Driver 2** (9)
Tanner, policjant z zasadami, dosłownie rozwala zderzakiem swego wozu gangi panoszące się w USA.



**8 Tomb Raider 5** (N)
Tomb Raider Chronicles to kontynuacja słynnej serii i zarazem ciąg dalszy przygód Lary z poprzedniej części gry Tomb Raider Last Revelation.

**9 Alien Nations 2** (N)
Supergierka z JoWood/Infogrames utrzymana w klimatach Settlersów.



**10 Bomberman Tournament** (N)
Bomberman musi przejść cztery strefy geograficzne Phantariona w poszukiwaniu Maxa.

## PC

| MNL | PP |
|---|---|
| 1 Commandos 2: Men of Courage | - N |
| 2 FA Premier League Manager 200 2 | 1 |
| 3 Red Faction | - N |
| 4 Max Payne | 2 |
| 5 Operation Flashpoint | 5 |

**Commandos 2** - strategiczno-taktyczna giera z Pyro Studios. Chciałbyś dostać się do jednostki specjalnej "Grom"? Musisz najpierw przejść trening w Commandos 2.

**Operation Flashpoint** - kolejna strategia. Podobna nieco do Delta Force: Land Warrior. Zatwardziali komuniści przeciwni reformom próbują przywrócić "stary porządek", i to właśnie ty musisz im przeszkodzić

## GBA

| MNL | PP |
|---|---|
| 1 Mario Kart: Super Circuit | 1 |
| 2 Super Mario Advance | 2 |
| 3 Spiderman: Mysterio's Menace | 5 |
| 4 Tony Hawk Pro Skater 2 | 3 |
| 5 Rayman Advance | 4 |

**Rayman Advance** - pierwszy Rayman pojawił się w jeszcze czasach prehistorycznych na komputerach Amiga. Teraz gierka jest nieporównywalnie lepsza. Kolorowa bajeczka dla młodszych odbiorców.

**Mario Kart: Super Circuit** - wyścigi podobne trochę do Crazy Circut. Oczywiście braciszkowie Mario wygrywają!

## PS2

| MNL | PP |
|---|---|
| 1 This is Football 2002 | - N |
| 2 Resident Evil Code: Veronica | 1 |
| 3 Dark Cloud | 2 ▼ |
| 4 Gran Turismo 3 | 1 |
| 5 Alex Ferguson's Player Manager 2001 | 9 ▼ |

**Gran Turismo 3** - stworzony przez Polyphony Digital Gran Turismo po prostu wymiata do czysta inne symulatory samochodowe. Widoczki, fizyka - miodzio!

**Dark Cloud** - action RPG w świecie fantasy. Toan to chłopaczek, który musi się uporać z siłami zła i pokonać najprawdziwszego Dżina.

# Mali Agenci

Ktokolwiek dysponuje informacjami na temat losów Gorgio i Ingrid Cortez, proszony jest o kontakt z najbliższą jednostką OSS.


Historie szpiegowskie zawsze były wdzięcznym tematem filmów. Wystarczy dodać do nich dynamiczną akcję i superbohatera na miarę Jamesa Bonda, by mieć gwarancję, że film odniesie sukces. Co jednak się stanie, gdy agenta 007 zastąpi dwójka dzieciaków?

Odpowiedź na to pytanie przygotował sam Robert Rodriguez, który jest scenarzystą i reżyserem filmu "Mali Agenci" (ang. "Spy Kids"). Pamiętając o osiągnięciach Rodrigueza, czyli takich drapieżnych obrazach jak "Desperado" lub "Od zmierzchu do świtu", można by sądzić, że film z obszaru kina familijnego wydaje się poza zakresem jego zainteresowań i umiejętności. Jak jednak mówi reżyser, kino familijne było początkiem jego kariery i to w nim specjalizował się, zanim stał się reżyserską gwiazdą (np. "Bedhead" z roku 1991). Czy mistrz kina alternatywnego poradził sobie z zadaniem, możecie przekonać się sami, bowiem film pojawił się w naszych kinach. Teraz jednak, zanim zasiądziecie w głębokich fotelach naprzeciw dużego ekranu, garść informacji o tym widowisku.

Film opowiada historię czteroosobowej rodziny, której pozornie nudne życie staje się niesamowitą przygodą, gdy dzieci dowiadują się, że ich rodzice są międzynarodowymi szpiegami. Sielanka i spokojne obrazki zamieniają się w pełny niebezpieczeństw i obfitujący w czarne charaktery dynamiczny film, który z mazidłami Disneya niewiele ma wspólnego.

Oczywiście pełno w nim szpiegowskiego sprzętu, wspaniałych plenerów (kręconych w Chile), dramatycznych zwrotów akcji. Przy tym wszystkim film jest przeznaczony dla dzieci, a więc nie zobaczycie tu przemocy i hektolitrów krwi. Rodriguez stwierdza, że wreszcie zrobił film, który bez obaw może pokazać swoim dzieciom. Reżyser już na wstępnie określił odbiorcę i wiedział, czego młody widz oczekuje - Rodriguez ma trójkę dzieci w wieku zbliżonym do tego bohaterów "Spy Kids".



Film nie jest oczywiście klasycznym "Bondem". O wiele więcej w nim baśniowości, magii, humoru i niesamowitych wynalazków, których mógłby "Spy Kids" pozazdrościć sam "M". Będą to na przykład turboplecaki (podobny sprzęt był już w "Rocket Men"), guma do żucia, która razi prądem, zdumiewające roboty, mutanty, zamki pełne iluzji, labirynty czy nawet samolot, którego pozazdrościłby dzieciakom i sam Batman. Film aż iskrzy się od takich pomysłów, co jest o tyle nietypowe, że autorem projektów większości dziwnych przedmiotów jest sam Rodriguez. Reżyser zresztą przyznaje się otwarcie, że "Spy Kids" jest realizacją wszystkich jego najciekawszych pomysłów z dzieciństwa. Są to np. Tom-Tomcie, gigantyczne i bardzo niebezpieczne... kciuki... Wiele by jeszcze opowiadać. Pewne jest jedno - film Rodrigueza nikomu nie pozwoli się nudzić w kinie. Połączenie agresywnego kina akcji z bajkowym klimatem "Alicji w krainie czarów" to kogel-mogel, który Rodriguez wymieszał z mistrzowską precyzją. I wiecie co? Ta słodka chwila smakuje każdemu niezależnie od wieku. Do zobaczenia podczas degustacji!

## Carmen Cortez

Carmen Corteza, starsze dziecko Corteżów, które też ma swoje własne sekrety, gra Alex Vega. Ma 12 lat, a już zagrała w kilku filmach fabularnych. "MALI AGENCI" dali jej jednak szansę na zagranie głównej roli, a rola małej agentki dostarczyła aktorce największych dreszczy: "Jako mała agentka muszę latać samolotem, pływać motorówką, nurkować i pływać wśród rekinów, latać z silniczkiem odrzutowym na plecach i dokonywać różnych fajnych wyczynów. Myślę, że każde dziecko też będzie chciało zostać małym agentem".

## Juni Cortez

Juni Cortez to brat Carmen. Juni boi się własnego cienia i dlatego chronicznie pocą mu się ręce, a to z kolei powoduje, że robią mu się kurzajki, których chłopiec się wstydzi. Rolę Juniego zagrał 8-letni Daryl Sabara, dotąd nie występujący w filmach. Robert Rodriguez dał mu tę rolę w momencie, kiedy usłyszał, że największą pasją Deryla jest budowanie razem z bratem latającego samochodu.

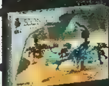
Darylowi spodobal się scenariusz: "Chciałem robić dokladnie to samo, co robią Carmen i Juni. Fruwać, pływać w głębinach oceanu".

## KONKURS

Wraz z dystrybutorem filmu, firmą SPI, przygotowaliśmy dla was konkurs z bardzo atrakcyjnymi nagrodami.

Wystarczy odpowiedzieć na jedno pytanie: **"Jak mali agenci pokonują swojego głównego wroga?"**

Odpowiedzi przesyłajcie do **30XI** na adres: **quizplus@actionplus.com.pl**
Wśród zgłoszeń wyłonimy zwycięzców, którzy otrzymają od nas nagrody z puli 10 x koszulka z filmu, 10 x okulary, 5 x Bionicle.



Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833).

**Dodatkowe życia**
Skończ grę tracąc wszystkie życia. Jeśli powtórzysz ten manewr wystarczająco wiele razy, liczba żyć zwiększy się nawet do 6.
**Dodatkowy czas**
Skończ grę z powodu braku czasu. Jeśli powtórzysz to wystarczająco wiele razy, dostępny czas zwiększy się o 70-80.
**Zamiana życia na czas**
By zamienić połowę życia z jednego health packa na dodatkowe pięć sekund, włącz pauzę, a następnie wciśnij: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, X, O.
**Zamiana czasu na życie**
By zamienić pięć sekund na połowę jednego health packa życia, włącz pauzę, a następnie wciśnij: O, X, prawo, lewo, prawo, lewo, dół, dół, góra, góra.

## Super Street Fighter 2X Revival (GBA)

**Łatwe ciosy specjalne**
W czasie walki w trybie jednoosobowym naciśnij Select. Umożliwi ci to przypisanie ciosów specjalnych do ruchów. Przykład Ryu: naciśnij Forward + Punch przy Fireballu, a zamiast kuli ognia wykona on Dragon Puncha.
**Reset w trakcie gry**
Naciśnij jednocześnie Start i Select.
**Gouki**
Zdobądź ponad 5000 punktów.
**Shin Gouki**
Zdobądź 9999 punktów.
**Tryby specjalne**
Graj w trybie jednego gracza, a zdobędziesz dostęp do trybów dodatkowych, na przykład Survival czy Time Attack.

## Test Drive: Off-Road – Wide Open (PS2)

**Monster truck**
Chcesz pojeździć tym monstrum? Ukończ wszystkie 36 tras w trybie Single Race na poziomie Hard, a stanie się to jak najbardziej możliwe.

## Theme Park: Roller Coaster (PS2)

**Wszystkie zakupy za darmo**
Naciśnij, gdy jesteś w parku, następujące przyciski: lewo, dół, X, O osiem razy.
**Wszystkie przedmioty**
Naciśnij, gdy jesteś w parku, następujące przyciski: góra, dół, góra, dół, lewo, góra, dół, góra, dół, prawo dziewięć razy.
**Wszystkie nagrody**
Naciśnij, gdy jesteś w parku, następujące przyciski: góra, dół, lewo, prawo, O, prawo, lewo, dół, góra, O pięć razy.
**Odkryte wszystkie wynalazki**
Naciśnij, gdy jesteś w parku, następujące przyciski: góra, dół, góra, dół, lewo, góra, dół, góra osiem razy.
**Dodatkowe złote bilety**
Naciśnij, gdy jesteś w parku, następujące przyciski: góra, dół, lewo, prawo, circle, prawo, lewo, dół, góra, O cztery razy.

**Testowy park dla górskich kolejek**
Stwórz 10 kolejek górskich z ratingiem Ultimate, a będziesz miał przy rozpoczynaniu nowej gry lub wczytywaniu Save'ów dostęp do Rollercoaster Test Park.
**Wyłączenie komentarza**
Naciśnij trójkąt, gdy mrówka zaczyna gadać, a w większości wypadków uda ci się ją uciszyć.

## Time Crisis 2 (PS2)

**Nieskończona liczba kredytów**
Przegraj w trybie fabularnym (Story Mode). Kiedy następnym razem go włączysz, będziesz miał o jeden kredyt więcej. Gdy przegrasz mając dziewięć kredytów, następnym razem będziesz miał ich już nieskończenie dużo!
**Tryb lustrzany**
Ukończ tryb fabularny, nie korzystając ani razu z kontynuacji (Continue).
**Automatyczna broń**
Ukończ dwa razy tryb fabularny.
**Nieskończona amunicja**
Ukończ tryb fabularny trzy razy, włączając przy ostatnim podejściu automatyczną broń.
**Lepsza amunicja**
Ukończ cztery razy tryb fabularny, włączając przy ostatnim podejściu nieskończoną amunicję.

## Wave Race: Blue Storm (GameCube)

**Hasła**
Wejdź w menu opcji i naciśnij jednocześnie Start, Z i X. Będziesz miał dostęp do opcji "Password", za pomocą której możesz wprowadzać hasła umożliwiające wzięcie udziału w oficjalnych Time Challange'ach.
**Ekran ładowania trasy**
Użyj analoga na ekranie tytułowym lub gdy ładuje się nowa plansza, a zamieszasz wodę wzbudzając fale.
**Tryb Try!**
Wejdź w tryb treningowy i ukończ wszystkie znajdujące się tam zadania w trybie początkującym (Beginner) oraz mistrzowskim (Master). Zdobędziesz dostęp do trybu Try! w trybie treningowym. Jest to kaskaderska wariacja na temat Dolphin Parku.
**Szybki start**
Na samym początku wyścigu, zanim jeszcze komentator krzyknie "Go" i zapali się zielone światło, wciśnij przycisk A – ruszysz z kopyta i to w dodatku z turbo!

## X-Com: Enforcer (PC)

W czasie gry włącz konsolę (do czego służy klawisz znajdujący się po lewej stronie klawisza z cyfrą [1]), a następnie wpisz jeden z poniższych kodów:
**xgod** – swojski God Mode
**allammo** – dostajesz mnóstwo amunicji
**killpawns** – zabija wszystkich wrogów
**xfly** – możesz latać
**xghost** – możesz przechodzić przez ściany
**setjumpz [###]** – ustala wysokość skoku na ### – standardowo jest to 500
**setspeed [###]** – ustala szybkość na ### – standardowo jest to 2





## Armored Core 2: Another Age (PS2)

**Kasa za nic**
Znajdź misję, za którą zapłatę otrzymasz z góry. Wybierz ją, ale gdy tylko się rozpocznie, wyjdź z niej. Jeśli udało ci się zrobić to odpowiednio szybko, dostaniesz kasę nic nie robiąc!
**Widok z kokpitu**
W czasie gry naciśnij jednocześnie Start, kwadrat i trójkąt, by włączyć widok z kokpitu. W wersji japońskiej zamiast Start naciśnij Select.
**Powrót do normalnego widoku**
Włącz pauzę, a następnie wciśnij przycisk Start. W wersji japońskiej zamiast Start naciśnij Select.
**Widok z nieruchomej kamery**
W czasie gry naciśnij jednocześnie O, X i Start. Gra się zatrzyma, a gdy wyłączysz pauzę, zobaczysz wszystko z nowej perspektywy. W wersji japońskiej zamiast Start naciśnij Select.
**Nowe części i lokacje**
Za każdym razem gdy wykonasz wszystkie misje na danym kawałku mapy, dostaniesz w nagrodę albo nową część do AC, albo dostęp do nowego obszaru na mapie.
**Wrogie symbole**
Za każdym razem gdy pokonasz wrogie AC, symbol jego pilota zostanie dodany do listy symboli znajdującej się w twoim warsztacie.
**Nieskończone EP oraz WP nóg i tułowia**
Gdy ukończysz 100 misji, automatycznie dostaniesz nielimitowane WP (weight points) nóg, tułowia oraz moc generatora. Od tego momentu będzie cię ograniczała już tylko gotówka!
**Strzelanie z Lazer Blade**
Możesz wystrzelić ze swojego Lazer Blade. Wystarczy nacisnąć O, by użyć Lazer Blade, a następnie, gdy ramię się opuści, nacisnąć X. Broń ta nie ma celownika, więc wszystko będzie w twoich rękach. Jeśli wykonasz dobrze tę kombinację, wystrzeli z niego łukowo wygięty promień.
**Zmiana tapety**
Możesz wykorzystać dowolny stworzony przez siebie emblemat jako tapetę na wszystkich ekranach. Jak? W głównym menu wybierz Edit Emblem i stwórz coś. Kiedy skończysz, naciśnij jednocześnie L1 + R1 + Select i gotowe!
**Nieskończona energia**
Możesz przez krótki czas cieszyć się nieskończoną energią. Wystarczy w czasie gry wcisnąć jednocześnie L2, R2 i R3 (prawy analogowy przycisk). Pojawi się wiadomość o błędzie systemowym, ale przez mniej więcej minutę będziesz dysponował nieskończoną energią! Później w takim samym czasie energia spadnie do zera, a następnie wróci do normalnego poziomu, a cały cykl będziesz mógł powtórzyć.
**Moonlight sword**
W trakcie misji zatytułowanej "Kill Struggle Leader" udaj się do miejsca, gdzie podłoga się załamuje i spadasz w dół. Spadnij na sam dół, a następnie ruszaj w kierunku wąskiego przejścia. Dotrzesz do ostatniego i najlepszego Laser Blade o nazwie Moonlight.
**Zdobywanie symboli innych AC**
Możesz zdobyć symbole AC, z którymi walczysz na Arenie. Wybierz AC, którego symbol chcesz dołączyć do swojej kolekcji, a następnie, przed wyzwaniem go na pojedynek, wciśnij jednocześnie Start i Select. Jeśli wykonasz to dobrze, usłyszysz dźwięk potwierdzenia. Wróć do garażu, wybierz Edit Emblem, a będzie twój.
**Skradanie się**
Pokonaj wszystkich przeciwników na arenie, a otrzymasz parę modułów ukrywających, które będą maskowały sygnaturę elektroniczną twojego AC, co zabezpieczy cię przed wykryciem przez wrogi radar. Niestety, skutkiem ubocznym będzie zmniejszenie ilości przenoszonej amunicji.

## City Crisis (PS2)

**Bonusowe helikoptery**
Musisz zakończyć wszystkie misje ratunkowe (Rescue) – będziesz miał możliwość polatać na helikopterach Bat oraz Pork, i to we wszystkich trybach!
**Ostatnia misja ratunkowa i tryb Time Attack**
Musisz pomyślnie ukończyć wszystkie misje pościgowe (Chase), a zostanie ci udostępniony tryb Time Attack oraz ostatnia misja ratunkowa.
**Tryb katastroficzny**
Musisz zdobyć klasę "S" w ostatniej misji ratunkowej, a stanie on przed tobą otworem.
**Tryb pościgu samochodowego**
Musisz zdobyć klasę "S" w misji, w której ścigasz autobus, i przynajmniej "A" we wszystkich misjach ratunkowych.

## Commandos 2: Men of Courage (PC)

**Kody do poziomów:**
**Plansza 1** – poziom NORMAL: XHGDR, poziom HARD: PLKUM, poziom VERY HARD: PVTSL
**Plansza 2** – poziom NORMAL: WKUC4, poziom HARD: JE5SH, poziom VERY HARD: SKDJF
**Plansza 3** – poziom NORMAL: YSM51, poziom HARD: DFY3B, poziom VERY HARD: 3DYNG
**Plansza 4** – poziom NORMAL: B7D8F, poziom HARD: K9D3H, poziom VERY HARD: 9BG3S
**Plansza 5** – poziom NORMAL: 3GHSL, poziom HARD: NMWQ9, poziom VERY HARD: KJWJK
**Plansza 6** – poziom NORMAL: AZLM1, poziom HARD: 16G3L, poziom VERY HARD: E2J7H
**Plansza 7** – poziom NORMAL: JAHSG, poziom HARD: WL3CZ, poziom VERY HARD: ZX78Y
**Plansza 8** – poziom NORMAL: UN63A, poziom HARD: LPQ6T, poziom VERY HARD: TRIB4
**Plansza 9** – poziom NORMAL: VAZ2P, poziom HARD: SRCM8, poziom VERY HARD: TRD78
**Plansza 10** – poziom NORMAL: 9TT5W, poziom HARD: PAEN8, poziom VERY HARD: 1LPQD

## Cultures (PC)

**Szybciej pracujący wieśniacy**
Kliknij myszką i przytrzymaj CULT – pojawi się okienko konwersacji. Wpisz w nim (bez cudzysłowu) "fast mode".

**Ukryty świat**
Wystarczy kliknąć serce w lewym górnym rogu menu głównego.

**Tryb Turbo**
W czasie gry naciśnij F2, a następnie wpisz (bez cudzysłowu) "funspeedup". Jeśli nie popełniłeś błędu, w lewym górnym rogu pojawi się ikona z nogami. Aby wrócić, naciśnij P (pauzę).

## Dave Mirra Freestyle BMX 2 (PS2)

**Odblokowanie Mike'a Diasa**
W głównym menu naciśnij po kolei: góra, lewo, dół, prawo, prawo, lewo, góra, dół, góra, prawo, kwadrat.
**Odblokowanie chłopca Amishów**
W głównym menu naciśnij po kolei: góra, lewo, dół, prawo, prawo, lewo, lewo, dół, góra, lewo, kwadrat.
**Odblokowanie wszystkich Bike'ów**
W głównym menu naciśnij po kolei: góra, lewo, dół, prawo, dół, dół, prawo, dół, dół, lewo, kwadrat.

## Dynasty Warriors 3 (PS2)

**Edycja animacji otwierającej**
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: R1, kwadrat, L1, kwadrat, R2, trójkąt, L2, trójkąt.
**Odblokowanie wszystkich wojowników królestwa Wu**
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: trójkąt, L1, kwadrat, R1, R2, L1, L2, L2.
**Odblokowanie wszystkich plansz**
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: R1, R2, L2, L1, kwadrat, R2, trójkąt, L1.
**Odblokowanie wszystkich filmów**
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: L1, trójkąt, R1, trójkąt, L2, kwadrat, R2, kwadrat.
**Odblokowanie wszystkich wojowników królestwa Shu**
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: L1, kwadrat, trójkąt, R2, L1, L2, L2, R1.
**Odblokowanie wszystkich testów dźwięku**
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: kwadrat, trójkąt, trójkąt, kwadrat, L1, R1, R2, L2.
**Odblokowanie wszystkich wojowników**
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: kwadrat, R1, trójkąt, L1, trójkąt, R2, kwadrat, L2.
**Odblokowanie wszystkich wojowników królestwa Wei**
Na ekranie tytułowym naciśnij po kolei: kwadrat, trójkąt, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

## Espn X Games Skateboarding (PS2)

**Włączenie poziomu Hard**
Musisz zdobyć wszystkie 36 licencji w trybie arcade na normalnym poziomie trudności, a następnie na ekranie wyboru planszy nacisnąć O.
**Włączenie wielkich głów**
Musisz zdobyć dowolną postacią 30 licencji w trybie arcade, a następnie na ekranie wyboru postaci naciśnij jednocześnie kwadrat + X.
**Deska Boba Burnquista w L.A.**
Musisz się dostać do palacyku – deska jest na dachu samochodu.
**Deska Ricka w Museum**
W trzecim pokoju wjeżdżasz po pochyłości na górę i robisz grinda na dinozaurze.

**Deska Rickiego na Boacie**
Musisz się dostać na pierwsze piętro na tyle łodzi, grindując po railu.
**Bonusowe deski**
Musisz najpierw odblokować tryb Hard, a następnie zdobyć (grając) wszystkie licencje dostępne na danym poziomie. Za każdy poziom, na którym ci się to uda, dostajesz dodatkową deskę.

## Far Gate (PC)

W czasie gry wpisz (bez cudzysłowu) "/182461" – włączy to cheaty. Teraz wystarczy wpisać dowolny z poniższych kodów i gotowe.

**/instabuild** – buduje wszystkie jednostki
**/fog** – włącza/wyłącza fog of war
**/gates** – dostajesz całkiem spory zastrzyk gotówki
**/stats** – pokazuje informacje statystyczne
**/kenny** – zabija wszystkich wrogów

**Wszystkie misje**
Jeśli chcesz mieć dostępne wszystkie misje, w głównym menu wpisz (bez cudzysłowu) "superxstudios".

## Gangsters 2 (PC)

Jeśli chcesz wiedzieć wszystko o swoich wrogach, jako imię szefa gangu wpisz (bez cudzysłowu) "bangagong". Dane o siedzibie wrogiego gangu przestaną być tajemnicą.

## Kohan: Immortal Sovereigns (PC)

Naciśnij [Enter], a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
**free gold** – dostajesz trochę złota
**hoody hoo** – dostajesz +10 do wszystkich produkcji
**speed it up** – szybciej budujesz
**unpleasant dreams** – sprowadzasz kataklizm
**yeahbaum** – wygrywasz misję
**show fog** – pokazuje całą mapę

W ostatnim patchu dodano dodatkowy kod, umożliwiający przyzwanie jednostek (#1, #2, #3) w konkretne miejsce (x, y):
conjure [#1] [#2] [#3] x y
na przykład:
conjure skeleton skeleton shadow_priest
conjure cavalier sorceress warlock 32 32

## Le Mans 24 Hours (PS2)

**Wszystkie trasy**
W trybie Championship wpisz jako imię (bez cudzysłowu) "SPEEDY" i wróć do menu głównego.
**Wszystkie samochody**
W trybie Championship wpisz jako imię (bez cudzysłowu) "ACO" i wróć do menu głównego.





**Wszystkie mistrzostwa**
W trybie Championship wpisz jako imię (bez cudzysłowu) "NUMBAT" i wróć do menu głównego.
**Tryb Le Mans**
W trybie Championship wpisz jako imię (bez cudzysłowu) "WOMBAT" i wróć do menu głównego.
**Creditsy twórców**
W trybie Championship wpisz jako imię (bez cudzysłowu) "HEINEY" i wróć do menu głównego.

## Leadfoot (PC)

W trybie kariery wpisz jako swoje imię (bez cudzysłowu) "MEGASAXON" – dostaniesz okrąglutki milion dolarów na rozpoczęcie!

## Mario Kart Super Circuit (GBA) – uzupełnienie

**Unikanie bananów**
Banany czy inne przeszkody za przyjemne nie są, zwłaszcza w Mario GP. Ale wystarczy nacisnąć B, gdy przez coś takiego przejeżdżasz – zamiast wpaść w poślizg, zobaczysz notkę, że go wyminąłeś!
**Fajniejszy wybór gracza**
Na ekranie wyboru gracza wciśnij L, a wystrzeli on żółwia, lub R, aby podskoczył.
**Odblokowanie torów z Classic SNES w trybie Time Trial**
Gdy odblokujesz wszystkie trasy SNES w 150cc, będziesz mógł jeździć na nich także w trybie Time Trial.
**Odblokowanie torów z Classic SNES w trybie jednego gracza**
Wystarczy ukończyć każdy z torów w trybie "Single Cart Link", zdobywając na nich minimum 125 monet, i gotowe!

## NCAA Football 2002 (PS2)

**Nieskończona liczba punktów przy tworzeniu gracza**
Stwórz gracza, a następnie przejdź do Edit Player i wybierz gracza, którego chcesz ulepszyć. Wciśnij prawo, by przejść do edycji szybkości. Teraz dwa razy X i gotowe!
**Imiona graczy**
Statystyki graczy zostały opracowane w oparciu o rzeczywistych graczy, a w dodatku komentatorzy mogą wymawiać większość ich imion zamiast numerów! Wystarczy tylko wpisać te imiona – choć trzeba je niestety znaleźć ręcznie, ale jeśli ktoś jest maniakiem...
**Radość ze zwycięstwa**
Tuż przed zaliczeniem przyłożenia możesz wcisnąć jeden z poniższych klawiszy, by zdobyć punkty w nieco innym stylu – niestety, czasami zdarza się, że zostaniesz ukarany za niesportowe zachowanie... Możliwości masz trzy: L1 lub R1 (wszystko jedno), L2 oraz R2.

## NFL Blitz 20-02 (GBA)

**Niekończące się turbo**
Po wybraniu drużyn wpisz następujące kody, by przesunąć nieco ikony i odblokować turbo: LX4, BX3, AX2, a następnie R.

## Operation Flashpoint: Cold War Crisis (PC)

**Niekończąca się amunicja**
Wystarczy, że przeładujesz, zanim wystrzelasz wszystkie naboje w magazynku.
**Bonusowy poziom**
Ukończ grę z najlepszym wynikiem, pozwól, by przewinęły się przez ekran wszystkie creditsy i jeszcze trochę poszalej.
**Cheaty**
Na odpowiednim ekranie przytrzymaj lewy [Shift] i naciśnij klawisz [-] z klawiatury numerycznej. Puść klawisze, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów (format: ekran, kod, co robi):
**główne menu** – campaign – odkrywa wszystkie misje
**w czasie gry** – savegame – zapisuje grę
**w czasie gry** – endmission – kończy misję
**w czasie gry** – topography – ???

## PaRappa The Rapper 2 (PS2)

**Niebieski kapelusz**
Ukończ grę, a Parappa dostanie niebieski kapelusz.
**Różowy kapelusz**
Ukończ grę z niebieskim kapeluszem, a Parappa dostanie kapelusz różowy.
**Żółty kapelusz**
Ukończ grę z różowym kapeluszem, a dostaniesz kapelusz – tak, tak, żółty.
**Test utworów**
Ukończ grę z żółtym kapeluszem, a będziesz miał dostęp do nowej budy dla psiaka, w której można posłuchać dowolnego utworu z poziomów, jakie udało ci się ukończyć z wynikiem "Cool".

## Red Faction (PC)

W czasie gry wciśnij klawisz tyldy [~], a w okienku, które się pojawi, wpisz dowolny z poniższych kodów:
**vivalahelvig** – God Mode
**bighugmug** – wszystkie bronie i amunicja
**heehoo** – tryb latania
**camera1** – zmiana kamery
**camera2** – kolejna zmiana kamery
**camera3** – i jeszcze jedna...

## Silent Scope 2: Dark Silhouette (PS2)

**Trzy kredyty**
Kontynuuj grę więcej niż 15 razy, a liczba kredytów w opcjach zwiększy się do trzech.
**Cztery kredyty**
Kontynuuj grę więcej niż 30 razy, a liczba kredytów w opcjach zwiększy się do czterech.
**Nieskończone kredyty**
Kontynuuj grę więcej niż 100 razy, a liczba kredytów w opcjach zmieni się na Infinity, czyli nieskończoność.

# Zjesz 33 pączki?!?

**Nawet jeśli nie, to i tak zaoszczędzisz z nami tyle, ile kosztują!!!**

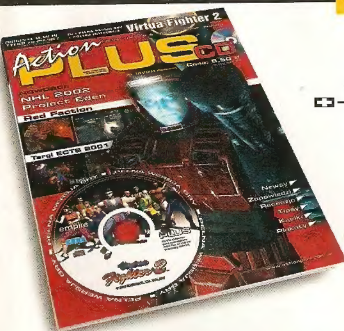
**Zamawiając roczną prenumeratę Action Plusa zapłacisz tylko 72 PLN.**

**A to oznacza, że zarobisz 30 PLN i będziesz miał pewność, że nasz magazyn dotrze do Ciebie szybciej, niż pojawi się w kioskach - nieważne gdzie mieszkasz!!!**

Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe!!!

- **12** Prenumerata roczna - 12 numerów - cena 72 PLN
- **6** Prenumerata półroczna - 6 numerów - cena 42 PLN
- **3** Prenumerata trzymiesięczna - 3 numery - cena 22,5 PLN

Numery Action Plus z płytą CD kosztują 6 PLN.




**10/2001** październik cena 6,0

**Pełna wersja:** Virtua Fighter 2
**Gra +:** Red Faction, Project Eden, NHL 2002, Alien Nations 2
**Solucje i poradniki:** Startopia, Max Payne
**Plakat:** Heroes of Might & Magic 4, Max Payne

## DOSTĘPNE ARCHIWALIA




**09/2001** wrzesień cena 6,0

Pełna wersja: Pro-Pinball Fantastic Journey
Ring plus: dodatki do Diablo 2 i Baldur's Gate 2
Recenzje: Max Payne, Mech Commander 2, Gran Tourismo 3
Temat numeru: Gameboy Advance

**07/2001** lipiec/sierpień cena 6,0

**Pełna wersja Vulture** - świetnej strzelanki 3D!
Relacja z targów E3 2001. Przedstawienie nominowanych do konsolowej gry targów ECTS 2001.
**Diablo II czy Baldur's Gate II** - beta testy dodatków.
**PS2, Gamecube czy X-box** - porównanie możliwości konsol przyszłości.
**Final Fantasy:** The Spirit Within - wrażenia z prezentacji.
**Plus:** Newsy, Zapowiedzi, Recenzje, Tipsy, Kąciki

**06/2001** czerwiec cena 3,50

**Instrukcja:** V-Rally
**Solucje:** Icewind Dale: Heart of Winter, Fallout Tactics: BoS, Gilbert Goodmate, Black & White
**Poradniki:** Pokemon Silver/ Gold, Serious Sam
**Kąciki:** FPP, RPG, strategiczny
Tipsy

**05/2001** maj cena 3,50

**Instrukcja:** Dark Vengeance
**Solucje:** Chicken Run, Stupid Invaders, Settlers IV, Gunman Chronicles, Majesty: The Northen Expansion, Clive Barker's Undying, Legend of Prophet and Assasin
**Poradniki:** Quake III Team Arena, Pizza Connection 2
**Kąciki gier:** strategicznych, fabularnych, FPP, Tipsy

**04/2001** kwiecień cena 3,50

**Instrukcja:** Unreal
Newsy & Premiery
**Solucje:** Age of Empires - Conqueres, Sea Dogs, Arturian Knights, The Ward, Oni, Mechwarrior IV: Vengeance, Homeworld: Cataclysm
**Poradniki:** Sudden Strike, Colin McRae Rally 2.0
**Kąciki:** FPP, RPG, Strategii, Tipsy

**Zamawiam prenumeratę miesięcznika**




od miesiąca ........ styczeń ........ /2002

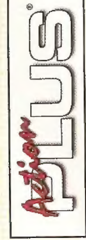
- ☐ 3 numery ........ 22,50 zł
- ☐ 6 numerów ........ 42,00 zł
- ☐ 12 numerów ........ 72,00 zł
- ☐ Zamawiam numery archiwalne: ........

☐ CD TIPSOMANIAK 3 ........ 25,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

........ imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

**Zamawiam prenumeratę miesięcznika**





od miesiąca ........ styczeń ........ /2002

- ☐ 3 numery ........ 22,50 zł
- ☐ 6 numerów ........ 42,00 zł
- ☐ 12 numerów ........ 72,00 zł
- ☐ Zamawiam numery archiwalne: ........

☐ CD TIPSOMANIAK 3 ........ 25,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

........ imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

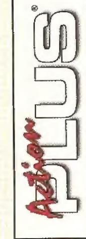

W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykonania niektórych przepisów Ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym:
NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

pieczęć firmowa

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Silvershark Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

**Zamawiam prenumeratę miesięcznika**





od miesiąca ........ styczeń ........ /2002

- ☐ 3 numery ........ 22,50 zł
- ☐ 6 numerów ........ 42,00 zł
- ☐ 12 numerów ........ 72,00 zł
- ☐ Zamawiam numery archiwalne: ........

☐ CD TIPSOMANIAK 3 ........ 25,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

........ imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykonania niektórych przepisów Ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym:
NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

pieczęć firmowa

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Silvershark Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.


**Zamawiam prenumeratę miesięcznika**





od miesiąca ........ styczeń ........ /2002

- ☐ 3 numery ........ 22,50 zł
- ☐ 6 numerów ........ 42,00 zł
- ☐ 12 numerów ........ 72,00 zł
- ☐ Zamawiam numery archiwalne: ........

☐ CD TIPSOMANIAK 3 ........ 25,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

........ imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie




# KONKURS!

## Chcesz **wygrać** tę rewelacyjną kierownicę do gier samochodowych **wartą 500 PLN**?

**Wystarczy, że zamówisz prenumeratę Action Plus, a następnie wyślesz do nas list z potwierdzeniem wpłaty i uzasadnieniem, dlaczego wykupiłeś prenumeratę.**

**Ta osoba, która najciekawiej uzasadni decyzję o zakupie prenumeraty otrzyma od nas tę wspaniałą kierownicę. Proste, prawda!!!**

Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833).

## DOSTĘPNE ARCHIWALIA

**11/2000** listopad — cena 3,50
**Instrukcja:** MIG Alley
**Solucje:** Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry
**Hacker:** Save Game Show, Tipsy

**03/2001** marzec — cena 3,50
**Instrukcja:** Army Men
**Solucje:** Project IGI, Tomb Raider: Chronicles
Evil Islands, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
**Gospoda:** kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

**09/2000** wrzesień — cena 3,50
**Instrukcja:** Ultimate Race Pro
**Solucje:** Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
**Poradniki:** Demise
**Hacker:** Save Game Show, Tipsy

**02/2001** luty — cena 3,50
**Instrukcja:** Heroes of Might & Magic
**Solucje:** Sacrifice, No One Lives Forever, Alice
**Hitman:** Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II
**Poradniki:** FIFA 2001
Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

**06/2000** czerwiec — cena 3,50
**Instrukcja:** G-Police
**Solucje:** Soldier of Fortune, Messiah, Aztec, Crystal Key, Nox cz. 2, Crusaders of Might & Magic, Might & Magic VIII
**Poradniki:** Demise
**Hacker:** Save Game Show, Tipsy

**01/2001** styczeń — cena 3,50
**Instrukcja:** Total Annihilation
**Solucje:** Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
**Poradniki:** Sheep
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery, Tipsy

**05/2000** maj — cena 3,50
**Instrukcja:** Incoming
**Solucje:** Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II Wild Wild West
**Poradniki:** Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims
**Hacker:** Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

**12/2000** grudzień — cena 3,50
**Instrukcje:** International Rally Championship
Big Race U.S.A.
**Solucje:** Gift, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Baldur's Gate II cz.1, Sanity: Aiken's Artifact, Metal Gear Solid, Blair Witch Project Vol. 1
**Poradniki:** KISS: Psycho Circus, Tipsy

**04/2000** kwiecień — cena 3,50
**Instrukcja:** Plane Crazy
**Solucje:** Ultima IX - Ascension
**Planescape:** Torment PL
Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr
**Hacker:** Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

---

### Pokwitowanie dla poczty

zł ........................ gr ..........
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający ........................
Dokładny adres ........................
na rachunek
**SILVER SHARK Sp. z o.o.**
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**
stempel
pobrano opłatę
zł ..........
.......... podpis przyjmującego

### Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ........................ gr ..........
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający ........................
na rachunek
**SILVER SHARK Sp. z o.o.**
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**
stempel
pobrano opłatę
zł ..........
.......... podpis przyjmującego

Action PLUS ®

### Pokwitowanie dla banku

zł ........................ gr ..........
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający ........................
na rachunek
**SILVER SHARK Sp. z o.o.**
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**
stempel
pobrano opłatę
zł ..........
.......... podpis przyjmującego

Action PLUS ®

### Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ........................ gr ..........
słownie złotych
wpłacający ........................
Dokładny adres ........................
na rachunek
**SILVER SHARK Sp. z o.o.**
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**
stempel
pobrano opłatę
zł ..........
.......... podpis przyjmującego